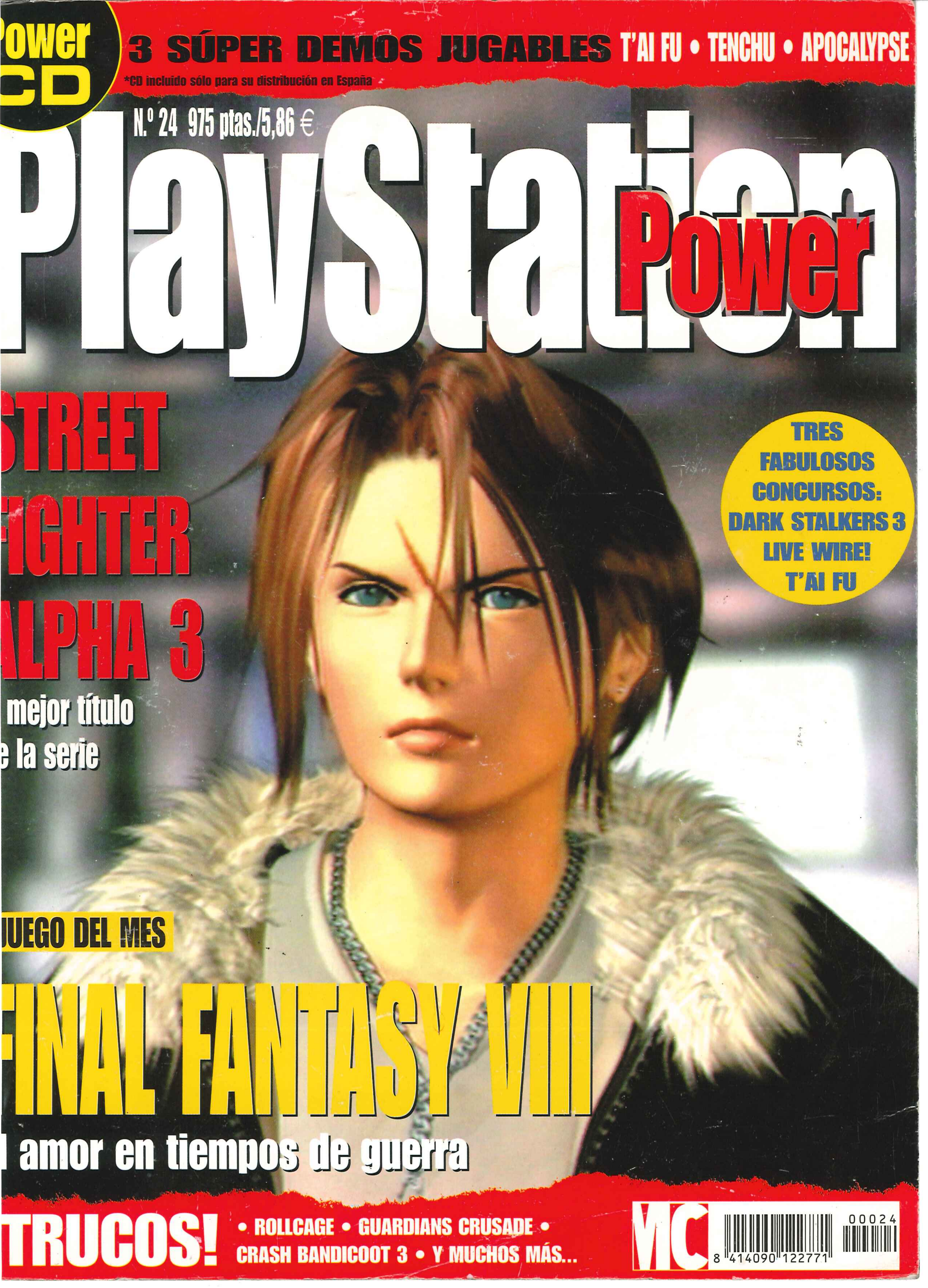


Power CD
3 SÚPER DEMOS JUGABLES T'AI FU • TENCHU • APOCALYPSE
*CD incluido sólo para su distribución en España
N.º 24 975 ptas./5,86 €
PlayStation Power
STREET FIGHTER ALPHA 3
mejor título
la serie
TRES FABULOSOS CONCURSOS: DARK STALKERS 3 LIVE WIRE! T'AI FU
JUEGO DEL MES
FINAL FANTASY VIII
amor en tiempos de guerra
TRUCOS!
• ROLLCAGE • GUARDIANS CRUSADE •
CRASH BANDICOOT 3 • Y MUCHOS MÁS...
MC
00024
8 414090 122771

Sólo llamo para decirte...

ENVÍA ICONOS A OTROS TELÉFONOS SAVVY™
DISEÑO EXCLUSIVO
TECLA DE NAVEGACIÓN FÁCIL DE USAR
SORPRENDENTE AUTONOMÍA DE SU BATERÍA

HELLO
PHILIPS

Savvy™

EURO RSCG



Mi nuevo teléfono Savvy™ es absolutamente increíble. Puedo hablar durante horas y además enviar hasta 25 iconos para expresar cómo me siento o qué quiero decir. Puedo confirmar una fecha o simplemente decir "hola". Nunca un teléfono había sido tan divertido.
"I've got to admit it's getting better..." www.philipsconsumer.com



PHILIPS

Juntos hacemos tu vida mejor.

31 Mayo 1999 N.º 24

PlayStation Power

¡La autoridad en los juegos de PlayStation!



Directora: Ana Cris Gilaberte



Técnico: Arnau Marin



Redactor: Miquel López

Redacción PlayStation Power:
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 62
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

Colaboradores: Asunción Guasch, Alfonso Catena, Sonia Ortega, Carlos Robles, Albert Font, Roser Colet.

Webmaster: Amadeu Brugués. abrugues@mcediciones.es

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 60

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad Consumo: Alba Hernández
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 61
Jefa de Publicidad Elena Cabrera
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad Pilar González
Gobelas, 15 planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 975 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 975 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 9.945 ptas. España; 11.745 ptas. Europa y 14.475 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.L. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n.º 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de titulo (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

PlayStation Power **es una revista independiente, sin ninguna promoción de Sony. PlayStation es una marca registrada por Sony en 1996.** ***PlayStation Power*** **reconoce todos los copyrights en este número.**
Si alguno no aparece, por favor contactad con nosotros.
Todas las colaboraciones están presentadas en las bases de cada misión del copyright, a menos que estén de acuerdo previamente con lo escrito.
PlayStation Power **es una revista de Future Publishing.**

JUEGO DEL MES



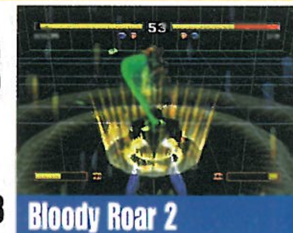
Análisis

Disfruta con los análisis de algunos de los últimos lanzamientos.

Street Fighter Alpha 3



Bloody Roar 2



Need for Speed IV



PlayStation Power ¡Genial!

Final Fantasy VIII

Disponible: **Sí (Japón)**
Precio: **¥7.800 (unas 8.000 ptas.)**
Jugador: **1**
Editor: **Squaresoft**
Fabricante: **Square**
Distribuidor: **N/D**
Compatible con:
Dual Shock/PocketStation

Vida, muerte, amor, guerra, juegos de cartas y antiguos dioses aztecas en forma de pájaro. Hace exactamente lo que pone en la caja

Cuando estás a punto de entrar en una cueva traicionera, repleta de monstruos, con la perspectiva de hallar una criatura difícil de eliminar al llegar al final, tras ver una abrumadora cantidad de escritura oriental en la pantalla, aparece un personaje que te pregunta si has «optimizado correctamente la confluencia de tus Guardian Forces» (a lo que responpondes «¿es esa la segunda opción en pantalla?»). En ese momento, empiezas a tener serias dudas sobre la oportunidad de analizar la versión japonesa original de *Final Fantasy VIII*.

Pero puesto que la última entrega de este juego de rol vendió la modesta cantidad de dos millones de copias durante su primer día en el mercado en Japón, nos vemos moralmente obligados a hablar sobre el que posiblemente será el mejor juego de 1999. Así que hacemos acopio de fuerzas y nos autopracticamos un examen de conciencia para recapitular todos nuestros conocimientos sobre fantasías (de la I a la VII), nos hacemos con un buen dic-


▲ Contemplar el Force Break de Squall es una preciosidad y hace mucha pupa.

«La secuencia de vídeo es preciosa; todo parece más exuberante y detallado que antes. Las texturas más que los colores brillantes resumen FFVIII»

El método de la fuerza

● Luchar. Es un modo de vida para los personajes de *Final Fantasy* y es en las batallas donde *Final Fantasy VIII* luce todo su esplendor. Ataques de Guardian Force, Force Breaks y conjuros de Draw. Todos entran en combate con los estrambóticos y preciosos monstruos que merodean por las tierras en algunas de las vistas panorámicas más espectaculares que jamás verás en una PlayStation. Prueba el Force Break de Zell presionando el Pad al estilo *Street Fighter*, o a los poderosos Ifrit y Quetzalocoatl de los Guardian Forces.



▲ Acción a tope con un mano-mano entre GF, cuando Quetzalocoatl las toma con la cola del diabólico Ifrit.



▲ El Force Break de Zell te permite probar los movimientos de Pad que quieras en un periodo de tiempo limitado.



▲ Una vez vencido, Ifrit luchará por ti como Guardian Force. ¡De maravilla!



▼ Squall se queja que no sabe bailar, pero la encantadora Rinoa hace oídos sordos a sus protestas y lo arrastra hasta el centro de la pista de baile. Otra secuencia de vídeo espectacular.

Juego del mes

Final Fantasy VIII

PlayStation Power ¡Genial!

► Parece que a Square no le gusta que sus héroes sean bien parecidos. Squall es un tipo taciturno y poco comunicativo que sólo quiere estar solo.

La buena mano de Squall

● El hábilmente titulado *Card Game (Juego de cartas) está por todas partes en FFVIII*. Se juega en una cuadrícula de 3x3 con cartas con dibujos y números en cada uno de los cuatro puntos cardinales. Si el número de la carta inmediatamente adyacente a la tuya es más bajo puedes reclamar esa carta y viceversa. Cuando se han mostrado todas las cartas, el que reclama más gana.



► Escoger las cartas que quieres es como jugar a la lotería.





▲ Muy mal, tú pierdes. Al principio te hartarás de tanto perder.



▲ Tu derrota aún es peor cuando tu rival marca una de tus cartas.



◄ ¡No! ¿Dónde voy a poner eso? Otra partida perdida.

cionario japonés-español y... ¡a jugarrrr! Somos humanos. A pesar de ser estructuralmente parecido a todo lo anterior, lo que hallarás en los cuatro intimidantes discos de *Final Fantasy VIII* es una mezcla de todo lo genial y lo decepcionante. Y esto es genial porque la secuencia de vídeo es preciosa (te hace desear ver la película mucho más) y todo parece más exuberante y detallado que antes. Las texturas, y no los colores brillantes de *FFVII*, adornan personajes y monstruos. Los ataques de los monstruos (ahora conocidos como Guardian Forces) son más asombrosos que nunca.

Difamación

Por desgracia, todos tus personajes y ubicaciones favoritos parecen haber sido sustituidos por lo que, en principio, parecen ser un montón de aburridos militares que serían incapaces de hacer nada ante una situación, y mucho menos ante una crisis internacional. La nueva historia parece no tener apenas una dirección clara al principio. Squall (el más despejado del grupo y el héroe del juego) se entrena para poder formar parte de un grupo de mercenarios de elite conocido por el nombre de SeeD. Se ganan la vida manteniendo una débil paz mundial. Tú entras en

«Esto no parece tener argumento. FFVIII sólo va de personajes y amor. Lo encontrarás totalmente envolvente»

juego después de que se gane una cicatriz en una pelea con otro estudiante, Seifer (al que vemos en la genial película de introducción), y cuando está a punto de tener el último examen de admisión, que consistirá en una misión de verdad en la ciudad de Dollet, arrasada por la guerra. Genial, piensas. Un principio que promete convertirse en una especie de mar de sangre, balas y angustia como en *La chaqueta metálica*. Pero a los japoneses no les va eso del «todos contra uno» al estilo Bruce Willis (a pesar de habernos dicho que *Final Fantasy VIII* tendría un sabor mucho más internacional). Antes de que puedas cargarte al más pequeño de los monstruos todo se acomoda a un ritmo lento (a lo que no ayuda para nada la versión

Por la unión

● Olvídate de mejorar armas y armamento. En *FFVIII* todo lo que necesitas para que tus personajes y Guardian Forces sean más fuertes está en el sistema «Junction» (unión). Sí, puede ser complicado y en su japonés original nos costó un trabajo hercúleo poder aclararnos, pero es fundamental para sacar todo el partido al juego.



▲ El sistema Junction permite a Squall robar un conjuro para obtener información.



▲ Estamos a punto de unir las Guardian Forces de Squall. Importante asunto.



▲ Justo antes de las batallas más importantes, un personaje te preguntará si has unido tu magia y las GF. Recuerda, no se trata de enlazarlos en cadena.



▲ Cuanto más luchan los GF, más habilidades distintas utilizan.



▲ Aprender todo lo que puedas sobre las habilidades de tus GF es fundamental.



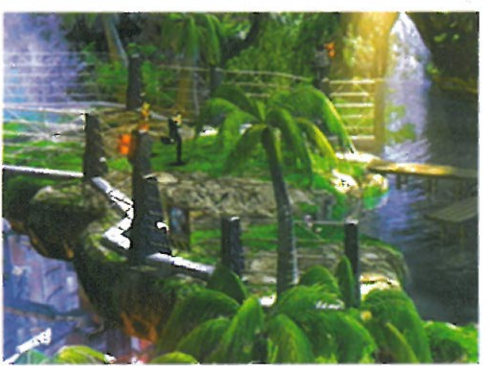
▲ La unión de un GF te da opciones extra en la batalla. Esto es «magia».



▲ Diablo es un GF con el que tienes que luchar antes de poder unirlo.

Bromas jurásicas

● Queriendo demostrar que los chicos de Square no son sólo tipos serios sino que también les gusta jugar, han incluido algunos momentos de alegría y diversión en forma de chistes para aliviar la tensión del juego.



▲ La zona de entrenamiento del Garden es una mini versión de *Parque jurásico*. Esos diseñadores japoneses son unos pillines.



▲ Zell se enfada cuando le llaman gallina.



▲ Hasta tiene un par de dinosaurios con los que discutir. No obstante, aprovechamos la ocasión para desmentir los rumores sobre un Jeff Goldblum.



▲ ¿Alguien quiere regresar al futuro? A Zell le regañan por usar su *hoverboard*.

Carreteras que rodean la Tierra

● ¿Harto de todas esas batallas fortuitas en las que te ves metido al cruzar el paisaje? Las cosas son un poco más fáciles en *FFVIII* gracias a esas carreteras que enlazan ciudades. No te apartes de esas autovías y verás cómo todas esas bestias errantes no te molestarán más. Pero echarás de menos flexionar esos músculos de combate.



▼Si no sales de las autovías estarás a salvo pero, hábilmente, muchos lugares que debes visitar están campo a través.







▲ Si tomas el tren, evitarás todo tipo de conflictos desagradables, algo que descubren nuestros héroes mientras se dirigen hacia la ciudad de Timber.

Juego del mes

Final Fantasy VIII

PlayStation Power ¡Genial!

Trainspotting

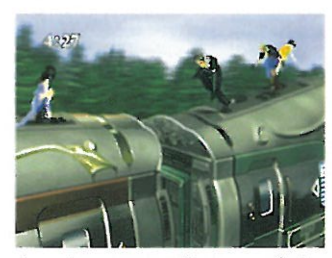
● En tu primera misión como miembro de pleno derecho del SeeD, Squall y sus camaradas se unen a Rinoa, a quien acaban de conocer, y su grupo de rebeldes —los Forest Owls— para secuestrar un tren de mercancías. Usa los códigos de Rinoa para desunir los vagones y ten cuidado con los guardias.



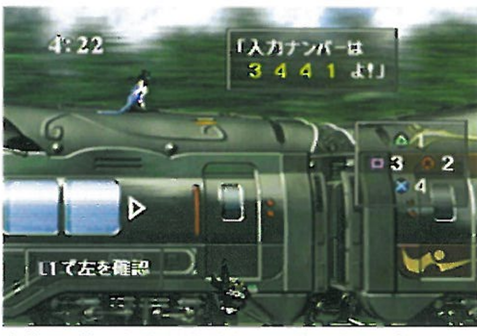
▲ Las instrucciones de esta misión son demasiado complicadas para una tarea tan sencilla.



▲ Lo primero es este clásico sacado de un *western* sobre el techo del tren…



▲ … sin pensar que el tren va a más de 300 kilómetros por hora.



▲ Hemos llegado al meollo del asunto. Squall necesita introducir los códigos para soltar los vagones del tren.



▲ Todo un éxito y otra fantástica secuencia de vídeo. Lo mejor es que incluso aquí puedes seguir controlando los personajes.

▲ Asegúrate de jugar con un Dual Shock. Ataques como éste lo vuelven loco.

de *FF* de la banda sonora de *Last of the Summer Wine*). Empiezas a preguntarte si se trata de una academia militar. De repente, todo parece muy claro. ¡Maldita sea! Esto no parece tener argumento. Pero si le das una oportunidad verás qué pronto deja de preocuparte adónde fueron Cloud y Barrett y por qué lo cambiaron todo.

Una historia de amor

No te preocupes. Al final la acción, el armamento, la destrucción de monstruos y la visión de chicas estupendas disparando plomo contra cangrejos metálicos gigantes entran en juego. Pero esa pareja del abrazo que ves en el logotipo no es porque sí. *Final Fantasy VIII* trata de sus personajes y de amor. Si le muestras a una de tus novias el baile de Squall con una chica preciosa en la fiesta de graduación de SeeD, nunca más se opondrá a tus insaciables hábitos lúdicos.

Sin embargo, la historia sólo es una parte de *Final Fantasy*. El meollo del asunto es la apabullante serie de opciones, accesorios y estadísticas que puedes aplicar a tus personajes. En principio, es lo mismo que *Final Fantasy VII* (y todos los juegos anteriores) y mantiene el mismo sistema de lucha por menús, pero *Final Fantasy VIII* convierte todo el sistema en una enorme bestia que permite al jugador más empedernido sumergirse en el inmenso mar de números y configuraciones. Olvídate de la Materia. En este juego tienes a monstruos como los de las Guardian Forces y Junction donde podrás unirlos junto con sus habilidades a tu equipo. Los entusiastas de *Final Fantasy VII* reconocerán a muchos de los GF como a esos enormes monstruos a los que te enfrentas en combate, pero esta vez se parecen más a enormes animales domésticos (te retamos a que hagas cosquillas en la barriga a Diablo).

«Si Final Fantasy VIII demuestra algo es que las secuelas no tienen que ser copias exactas de su precedente. FFVIII se las ha arreglado para cambiar todo el argumento»

Sentimientos a flor de piel

● Desde el principio, la historia de *FFVIII* tiene muchos toques sentimentales. Pero no afectan al malhumorado Squall lo más mínimo. Cuando su propia profesora —Questis— confiesa que ha sido despedida, da la vuelta y se va.



▲ ¿Puede ser que Squall tenga tanta suerte? Questis le invita a que se una a lo mejor del Garden.



▲ Lo único que quiere es un hombro sobre el que llorar tras saber que ya no seguirá siendo profesora del Garden.



▲ Squall no aprendió la regla de oro que dice que nunca rechaces la oferta del hombro. Tonto.



▲ Di a tus amigos que deben ver esta secuencia de vídeo con gente bailando. Su falta de interés es asombrosa. Es algo muy extraño.



▲ Si creías que los monstruos de *FFVII* eran dignos de contemplar, aún no has visto nada.

Si asignas un GF a un jugador, obtendrás más opciones de batalla y podrás usar ese GF en combate. Sin tener a una de las bestias enlazada, la opción de batalla que pueda tener un personaje es más bien escasa y débil. Con el monstruo gana experiencia y niveles, al igual que lo haces tú cuantas más peleas ganas. Cuantas más habilidades adquieren, más te beneficias.

Al principio puede parecer desconcertante, pero igual que antes, no tienes que obtenerlo todo para ganar una batalla. De todas formas, la posibilidad de «optimizar» permite que el juego elija la mejor configuración con lo que tienes.

No lo intentes en casa

Es difícil juzgar un juego tan inmenso en tan poco tiempo, sobre todo en su lengua original (recuerda que el juego ha sido codificado para que no funcione en PlayStations con chip y si no puedes leer japonés no te servirá de nada hacerte con una copia de importación). Pero si *Final Fantasy VIII* demuestra algo es que las secuelas no tienen que ser copias exactas de lo que las precedió. Con el tiempo, los gráficos pueden ser mejores pero *Final Fantasy VIII* se las arregla para cambiar todo el argumento y la mayor parte de la mecánica del juego. A pesar de todo, no atraerá a todo el mundo (especialmente a los que consideran edificante estrellar coches en *GT*) y los jugadores más tradicionales lamentarán que no se trate más que de un libro de historias interactivo. Pero los que saben apreciar la fantasía épica sabrán encontrar en él todo lo que puede ofrecer.

Más difícil y suave que *Final Fantasy VII*, con una historia más romántica, y con una batalla entre malos, *Final Fantasy VIII* supone técnicamente un pequeño paso adelante y una experiencia nueva y fresca. Nuestra versión estaba en japonés, por eso creemos que todo apunta a que se tratará de una estupenda aventura lúdica. Te aconsejamos que esperes a que aparezca la versión PAL. Eso sí que será un placer. Paciencia. PSP



▲ No, espera un momento. ¿Estás intentando disparar a un perro?



Cuando te acostumbras a los nuevos personajes y a las nuevas sensaciones de la historia, *Final Fantasy VIII* demuestra que es una buena continuación de la serie. No podemos esperar a que llegue.

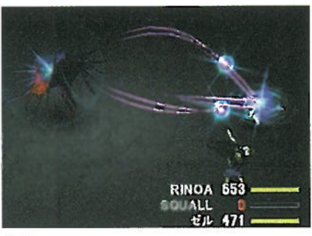
A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Gráficos fantásticos y la mejor secuencia de vídeo en un juego ⊕ Increíble profundidad para quienes la deseen ⊕ Te llevará años terminarlo	⊖ Aún tiene esas batallas al azar ⊖ Sólo lo jugarás entero una vez

Puntuación 93%

¡Arranca!

● Por primera vez en la serie Final Fantasy, en *FFVIII* no hay Puntos Mágicos. No es que a los personajes no les venga bien un poco del arte de la magia negra, pero la única forma de conseguir conjuros es «arrancarlos» de tus rivales, ya sea para usarlos al momento o para guardarlos para después. Hasta puedes extraer nuevos Guardian Forces.


▲ Tienes puntos para arrancar en todas partes. Siempre son prácticos.



▲ Arranca, arranca y arranca un poco más. Tus poderes aumentan a medida que tienes más conjuros.



▲ Arrancar puntos del enemigo puede darte buenos resultados y hasta un nuevo Guardian Force.

Sólo tengo que soñar...

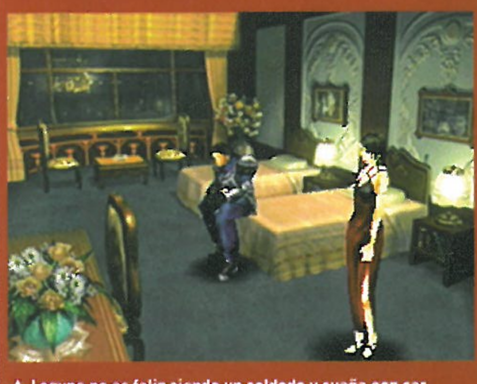
● Como si estar rodeado de incompetentes no fuera suficiente, cuando despiden a Squall éste sueña con ser Laguna Loire, un soldado del bando contrario. Más adelante verás el nexo de unión entre ambos, pero tus lealtades ya están divididas.

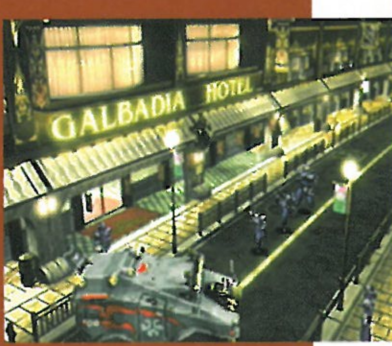

▲ Debemos decir que las fuerzas militares de *Final Fantasy VIII* no son las más eficientes.



▲ Por suerte cuando asumes el papel de Laguna puedes unirlo a tus Guardian Forces.


▲ Hartos de su misión, Laguna y su equipo regresan a la ciudad para tomar unas copas.


▲ Laguna no es feliz siendo un soldado y sueña con ser periodista. ¡Hola! ¡Te han invitado a subir a la habitación de una mujer!



▲ Su obsesión favorita es el Galbadia, donde Laguna ansía estar cerca del pianista.

Especial

¡A las mazmorras!

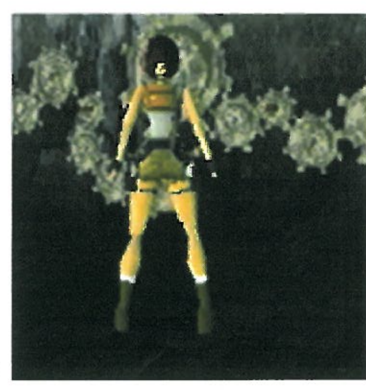
Primera sentencia en España por piratería de videojuegos

Si eres un fiel seguidor de *PlayStation Power* nos habrás oído hablar en más de una ocasión de la piratería en el mundo de los videojuegos, así como de los esfuerzos de la Federación Anti Piratería (FAP) por erradicar esta práctica fraudulenta. Pues bien, quien la sigue la consigue. El Juzgado de lo Penal N.º 6 de Sevilla dictó hace unos días la que se ha considerado como la primera sentencia por piratería de videojuegos en nuestro país. La condena por un delito de defraudación de la Propiedad Intelectual (comercialización de videojuegos falsos) llevará a cuatro personas a seis meses de prisión y a indemnizar en más de dos millones de pesetas a los perjudicados. Los condenados utilizaban el local denominado Ecoinformática de Sevilla para realizar copias de videocasetes, programas de ordenador y videojuegos que vendían posteriormente en el mercadillo instalado en la Alameda de Hércules.

En lo que va de año, los diferentes cuerpos de seguridad del Estado han efectuado más de un centenar de intervenciones contra la falsificación de videojuegos en España y en defensa de la legalidad de un sector que ve en estas operaciones el único camino para el correcto desarrollo del mismo. Hace unos meses, en una entrevista realizada al presidente de la FAP en nuestro país, José Manuel Tourné, afirmaba que «la piratería favorece a los parásitos que se aprovechan del tirón del mercado para vivir mejor ellos. La propiedad intelectual es un bien muy valioso; es el resultado de la creatividad de una o más personas durante un tiempo determinado». Tourné nos explicó que «hoy en día en este sector hay más o menos un 70 por ciento de piratería, cifra que consideramos bastante elevada».

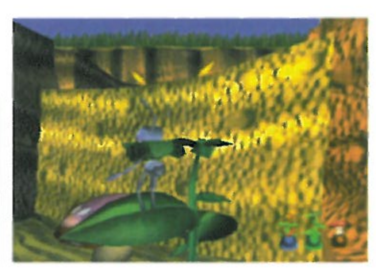
La Federación Anti Piratería (FAP) se creó en España hace 14 años como respuesta a la iniciativa privada y con el objetivo de luchar contra la piratería audiovisual. En el año 1997 y ante la preocupación expresada por los chicos de Sony a causa del aumento espectacular de la piratería en nuestro país, se creó la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE). La información o denuncia que se está cometiendo un delito contra la propiedad intelectual parte de varias fuentes informativas: vendedores, tiendas, particulares, los mismos investigadores de la FAP, etc. Así que ya lo sabes, ándate con ojo porque están por todas partes.







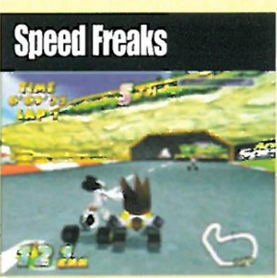




PRIMER CONTACTO

Una fantástica guía que te conduce por los mejores y más sorprendentes títulos venideros

Speed Freaks



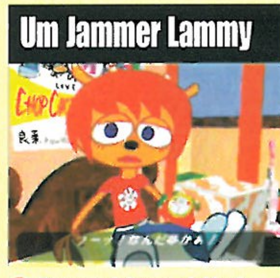
● *¿Mario Kart* en PlayStation? *Speed Freaks* aporta acción multijugador a nuestra querida gris y nosotros te avanzamos más información...

Syphon Filter



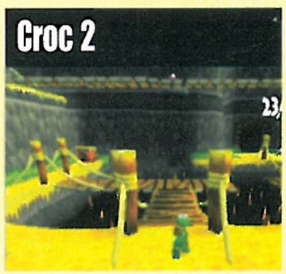
● Seguro que estarías encantado si pudieras hacerte con un juego que mezcla *Tomb Raider* y *Metal Gear Solid*. ¿Cómo? No te damos ni un segundo para pensártelo...

Um Jammer Lammy



● Sigue mi ritmo. ¿Adónde vamos? A un concierto. ¿De quién? De Milk Can. ¿Cómo? No hagas tantas preguntas y... ¡A bailar!

Croc 2



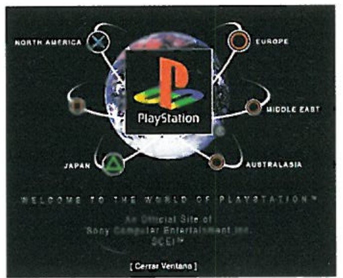
● El reptil más veterano de los juegos de plataformas vuelve dispuesto a vengarse...

● Noticias

Musicpark.com

Internet sigue de cerca la PlayStation

Si además de ser un incondicional de la Play eres un fanático de Internet (los hemos visto más raros), estás de suerte. Hace unos días se presentó una nueva sede Web, que estará en breve en funcionamiento. Podrás acceder a ella si introduces en tu PC las palabras mágicas: www.musicpark.com Musicpark.com es un nuevo portal de Internet destinado al entretenimiento multimedia altamente interactivo sobre música, cine, y todo lo referente al ocio, en inglés y castellano. Formado por más de 50 edificios virtuales, no podía faltar el destinado a los videojuegos, que aunque tenemos que compartirlo con otras plataformas, te permitirá estar al día de las últimas novedades sobre



títulos, consolas y complementos. Por supuesto, no podía faltar un listado con los enlaces a las páginas Web de las principales marcas del sector y tiendas especializadas.

También podrás escuchar fragmentos de las últimas novedades del mundo de la música, escoger entre las nuevas producciones de Hollywood, e incluso comprar una cámara de vídeo, etc. PSP

● Noticias

Carmageddon ataca de nuevo

La versión PlayStation intenta evitar las críticas

La compañía SCI (Sales Curve Interactive) va a sacar al mercado en breve —a través de Infogrames España— dos nuevas versiones para PlayStation de su juego *Carmageddon,* cuya versión para PC provocó hace unos meses una fuerte polémica en algunos medios de comunicación, ya que veían este título como un programa «demasiado real».

Para evitar posteriores polémicas en la versión para la gris de Sony, los chicos de Infogrames quieren hacer pública una vez más su adhesión a los valores humanos. Para ello, han elegido versiones en las que no hay figuras de aspecto humano. Han sido sustituidas por *aliens*, que mostrarán un líquido de color verde al ser arrollados. Infogrames entiende que el público de PlayStation es más joven que el de PC y, por este motivo, ha decidido lanzar estas versiones al mercado tratando de evitar cualquier polémica.

Considera que el mundo de los videojuegos queda dentro de los límites de la habilidad y del entretenimiento. *Carmageddon* te sitúa en el año 2026, en una carrera de coches futuristas en la que el protagonista tiene que conseguir la mayor puntuación posible en un tiempo récord. Este simulador de carreras verá la luz en nuestro país allá por el mes de junio. PSP

● Noticias

Gran Turismo, mejor juego del año 1998

Los lectores votan los mejores títulos de entre 10 categorías

Nuestra querida revista hermana, *PlayStation Magazine,* celebró el pasado día 25 de marzo en Madrid su primera edición anual de los premios *PlayStation Magazine.* De entre todas las cartas recibidas como respuesta a la encuesta planteada a los lectores y tras un riguroso recuento de los votos emitidos, *Gran Turismo* resultó el gran vencedor de la noche, ya que además de mejor juego del año, se llevó también el galardón como mejor juego de carreras y recibió un tercero que le acredita como el juego con mejores gráficos 1998. *Tekken 3,* también de Sony, obtuvo el segundo premio y *Tomb Raider 3* (Proein) quedó en tercer lugar. El mejor *Shoot 'em up* correspondió al título *Apocalypse,* de Proein; el mejor juego de deportes, *FIFA '99* (Electronic Arts); el mejor *Beat 'em up, Tekken 3* (Sony); la señorita Lara Croft,



cómo no, se llevó el galardón al mejor personaje por su inestimable actuación en *Tomb Raider* (Proein); *FIFA '99* (Electronic Arts) fue el juego cuya banda sonora consiguió cautivar más a los votantes; mientras que *Crash Bandicoot 3* (Sony) y *Music* (Proein) resultaron premiados como el juego más adictivo y el juego más original del 98, respectivamente. El popular presentador televisivo Alonso Caparrós amenizó la velada, que acabó con una foto de familia de todos los ganadores. Desde aquí nuestra más sincera enhorabuena a los premiados. PSP



Puesta al día

Syphon Filter

¿Te apetece un poco de Metal Gear Tomb Raider? La nueva aventura de acción de Sony toma prestado algo de ambos juegos y le añade un montón de armas súper potentes

La cosa va a mejor, chicos! A lo mejor pensabais que *Metal Gear Solid* había tocado techo en lo que se refiere a las capacidades de la PlayStation. Para ser sinceros, nosotros también lo creíamos. Pero, a juzgar por estas imágenes, parece que ser que estábamos bastante equivocados. *Syphon Filter*, además de dejar a Solid Snake un poco atrás, también podría darle muchísima caña a la chiquilla de pantalones color caqui de *Tomb Raider*.

La misión es sencilla. Un grupo de terroristas provisto de armas biológicas de gran poder destructivo exige un rescate en Washington DC, y tú eres el encargado de acabar con esta amenaza.

El enfoque en tercera persona te zambulle en el entorno, la capital de yanquilandia, que en este caso es una ciudad oscura y de mal agüero. Entre tu enorme arsenal de armas súper destructivas puedes encontrar rifles de asalto, pistolas con silenciador y granadas de gas nervioso.

¡Y eso no es todo! Hay un modo Francotirador al estilo del de *MDK* en el que puedes acercar los objetivos gracias a una mira telescópica y acabar con los terroristas antes de que te descubran.

El sistema de control también es una pasada. Además de poder correr, saltar y rodar por el suelo para esquivar el fuego enemigo, hay una opción para apuntar de forma automática de modo que el juego puede localizar tu objetivo o al enemigo que tengas más cerca. Se acabaron esos momentos tan frustrantes en los que tenías que arriesgarte a ser visto para dar con los malos. Ahora, con tan sólo apretar un botón, puedes desenfundar tus poderosas armas en menos que canta un gallo.

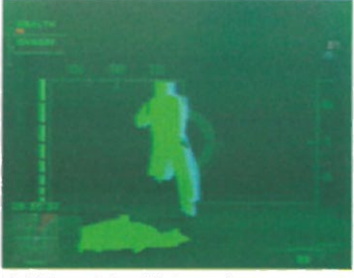
Piensa en el primer nivel de *La jungla de cristal* y podrás hacerte una ligera idea de lo buenísimo que es *Syphon Filter*. En cuanto nos hagamos con una versión definitiva seguiremos informando.



▲ Este es el modo Francotirador nocturno. «Ya te tengo.» En realidad, es una pasada.



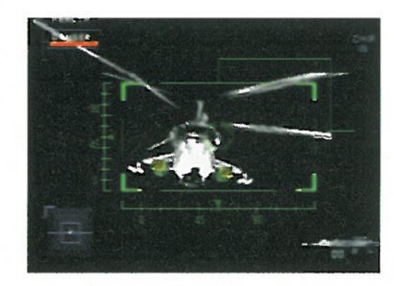
▲ El sistema de localización de objetivos te ahorra un montón de tiempo cuando tienes que disparar a los malos.


▲ El tipo cojo ha dejado caer la marsopa por sorpresa al vernos doblar la esquina.


▲ ¡Maldición! Nos ha visto. Lo mejor será que acabemos con él antes de que dispare y arruine la misión.



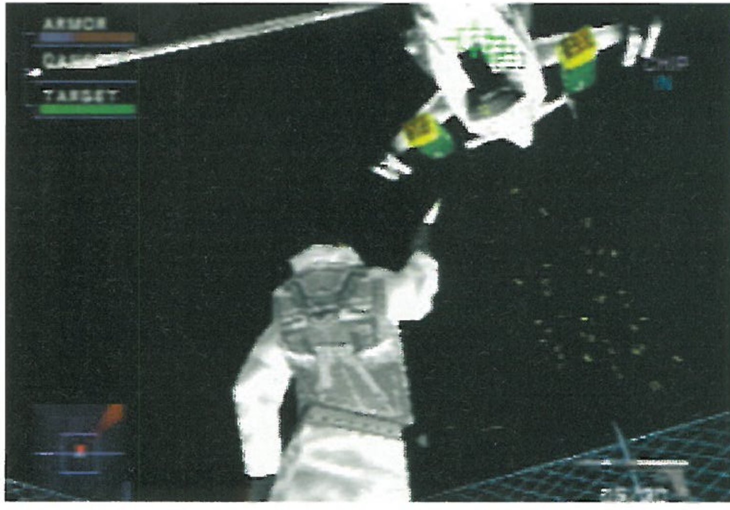
▲ Además de la visión nocturna, también puedes acceder al modo Francotirador normal para machacar a los enemigos.




▲ Puede que sea de noche, pero algo nos dice que se han enterado de que estamos aquí. Lo mejor será salir por piernas.



▲ En lugar de solventar diversas misiones, debes centrar tus esfuerzos en un solo objetivo: acabar con el enemigo.



▲ Por mucho que amenaces al helicóptero con ese palo puntiagudo no se va a ir. Lo que necesitas es un lanzagranadas o incluso el M16. Ten en cuenta que tienes acceso a un montón de armas.

Un clásico de la lucha en 3D

• Más rápido • Animación de los personajes más suave • Mejor definición •
• Más personajes para jugar: 9 + 2 ocultos • Más movimientos de lucha •
• Modo Beast Drive más espectacular • Más de 400 imágenes •

© 1999 Hudson Soft Company Limited. Todos los derechos reservados.





Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es

Primer contacto

Speed Freaks

Los chicos de Funcom, la compañía escandinava, pueden haber encontrado lo que estamos buscando hace tiempo

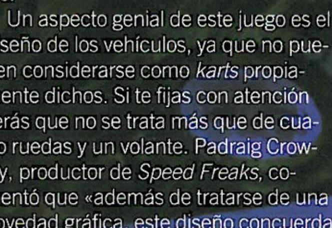
Lo único que falta en el extenso catálogo de títulos para PlayStation es un juego medio decente de carreras para varios jugadores. Sí, ya sabemos que resulta deshonroso tener que admitir que *Mario Kart*, un título de la competencia, ostenta la corona de este género, pero es que es verdad.

Pero el equipo de Funcom tiene ganas de poner las cosas en su sitio ahora que el desarrollo de *Speed Freaks* está a punto de finalizar después de dos años de trabajo.

En este juego debes ponerte a los mandos de uno de los seis personajes entre los que puedes elegir al principio (hay tres más que aparecen a medida que avanzas), y quemar rueda participando en 12 circuitos diferentes que discurren por cuatro escenarios distintos.

Un aspecto genial de este juego es el diseño de los vehículos, ya que no pueden considerarse como *karts* propiamente dichos. Si te fijas con atención verás que no se trata más que de cuatro ruedas y un volante. Padraig Crowley, productor de *Speed Freaks*, comentó que «además de tratarse de una novedad gráfica, este diseño concuerda a la perfección con el espíritu desenfadado del título».

Cada personaje gozará de un manejo, una velocidad máxima, un radio de giro, una suspensión... particulares, de modo que algunos serán más adecuados para ciertos tipos de circuito o de superficie.





▲ ¡Adelante! Con la ayuda de *power ups* podrás adelantar a tus rivales en el circuito.

Crowley confía tanto en la mezcla de gráficos divertidos y en la jugabilidad que hasta se atreve a calificar su juego como la experiencia para PlayStation más adictiva que se ha visto jamás. Una afirmación un tanto presuntuosa para una empresa de desarrollo prácticamente desconocida.

Quizá el punto fuerte de este título sea el esperado modo cuatro jugadores a pantalla partida. El equipo de desarrollo ha trabajado muy duro para que la proporción de cuadros se mantenga a un nivel decente sin que la jugabilidad se vea afectada para nada.

Funcom cuenta con un equipo muy amplio trabajando en el desarrollo de este juego, y con un poco de suerte quizá sean capaces de cumplir todas sus promesas y podamos ver una copia para su análisis en un futuro no muy lejano. Lo que hemos visto hasta ahora promete, y podría acabar de una vez por todas con el dominio de Nintendo en este género. Sony espera poder distribuir este título en nuestro país allá por el mes de junio. PSP







▲ Los gráficos son bastante sólidos y no se aprecian apariciones extrañas en pantalla.



▲ Al principio puedes elegir entre seis personajes diferentes, y luego a tres más.



▲ También puedes correr en modo Contrarreloj y guardar tus mejores tiempos.





¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● *El hijo de Tetris*

Hasbro, empresa con experiencia en los juegos de mesa, se prepara para el lanzamiento de *The Next Tetris* para PlayStation. Como novedad, los bloques actuarán con independencia, y buscarán ellos mismos huecos entre las líneas de bloques, de modo que activarán interesantes reacciones en cadena.

● *EA F1*

Electronic Arts ha comprado los derechos de la licencia de la Formula 1 a la FIA. ¡Venga ese nuevo lanzamiento!

● *Plagio de Resident*

Se dice que *Gallerians*, la nueva aventura de terror de ASCII, se parece sospechosamente a los dos *Resident Evil*. Se ambienta en un hospital futurista, los personajes son poligonales y se desplazan por unos entornos renderizados con cámaras dinámicas en diversos puntos. ¿Copia? Para nada.



▲ Mientras compites también puedes dedicarte a la contemplación de los excelentes efectos de luz.



▲ La caracterización de los personajes es un punto en el que los chicos de Funcom han hecho especial hincapié.



▲ Como era de esperar, además de carreras diurnas, se han incluido competiciones que transcurren de noche.



▲ Al no tener ninguna restricción a la hora de plasmar un mundo real, *Speed Freaks* ha gozado de mayor...



▲ ... libertad a la hora de diseñar los circuitos. Por esta razón, las apariciones de objetos extraños en pantalla y otros problemas técnicos no deberían existir en la versión definitiva.

● ¿Siempre has soñado con competir con un niñato de enorme cabezón y poco poblado tupé? Todos los integrantes del equipo de desarrollo han colaborado en el diseño de los personajes de *Speed Freaks*.



▲ Si pasas por estos tramos que no están cubiertos de nieve, tu tiempo final se puede ver afectado.

Concurso

CONVIÉRTETE EN UN TIGRE CON PLAYSTATION POWER

¡Ahhhhhh! ¡Un tigre en mi PlayStation! Shu, shu, shu, adentro. Uff, menos mal. Se acabó el peligro. ¿Pero qué veo? ¿Cómo he llegado a la selva? ¿Monjes panda? ¿Un asesinato? ¿Dragón Master? ¿Serpientes asesinas? Pellízcame porque debo de estar soñando. ¿Qué? ¿Que soy T'ai Fu? Eso lo serás tú. Bueno... si quieres. Toma papel y boli, concursa y gana. **Proein** y **PlayStation Power** sortean 2 Pads y 20 camisetas **T'ai Fu.** ¡Ataca! Esperamos tu carta con la respuesta acertada a la cuestión que te planteamos este mes. Sé más rápido que nadie y envíanos tu respuesta antes del día **15 de mayo.**

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 2 PADS Y 20 CAMISETAS T'AI FU





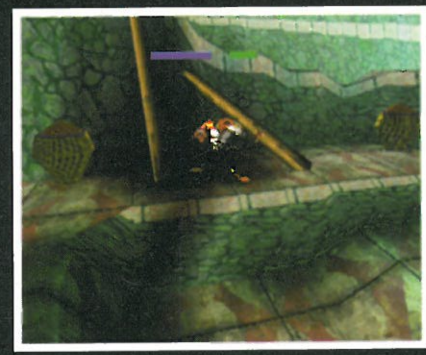


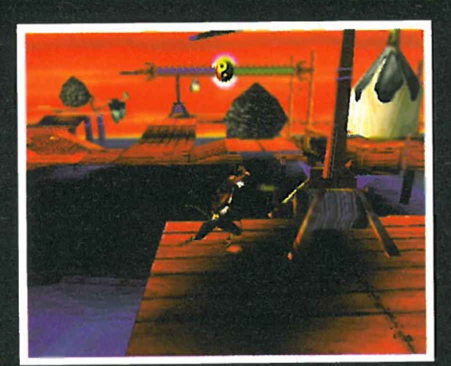
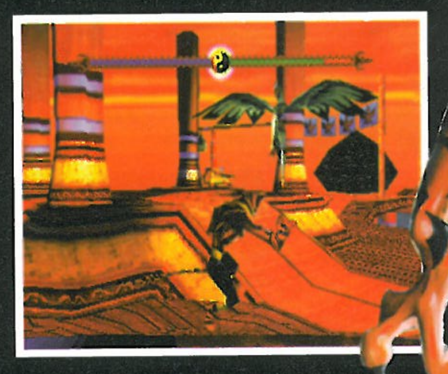


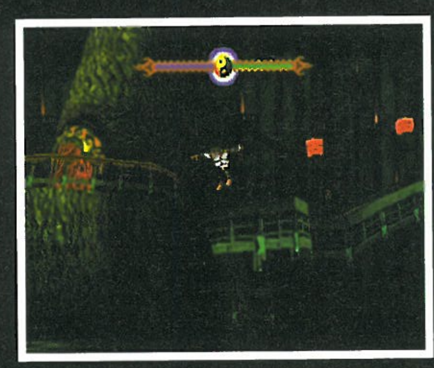


Activision es una marca registrada de Activision, Inc. T´ai Fu © 1998 DreamWorks Interactive L.L.C. T´ai Fu es una marca de DreamWorks Interactive L.L.C. DreamWorks Interactive es una marca de DreamWorks L.L.C. Publicado y distribuido por Activision bajo licencia. PlayStation y los logos de PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. El resto de las marcas y nombres comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.



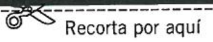


Éstos son los ganadores del concurso *PSP. 22 Formula 1 '98* (Psygnosis):

Alberto Cerdán Gutiérrez (Burgos)
Alberto Rubio Aguilar (Madrid)
Daniel Matas Caparrós (Palma de Mallorca, Baleares)
Juan Pascual Luna (S.S. de los Reyes, Madrid)
José Ernesto Pascual Padilla (Lorca, Murcia)
Álex García Vidal (Tortosa, Tarragona)
José Antonio Galindo Rivera (Leganés, Madrid)
Yago Sala Carbonell (Barcelona)
David Albors Sellés (Alcoy, Alicante)
Ángel Mª Sanz Atxutegui (Bilbao, Vizcaya)
Dimencey Falcón González (Bilbao, Vizcaya)
José Luis León Mañez (Alcalà de Xivert, Castellón)
Carlos Gracia Hernández (Badalona, Barcelona)
Daniel Marcos Garrido (Ermua, Vizcaya)
Antonio Rafael Hidalgo (Alcalá de Guadaira, Sevilla)

Respuesta correcta:
Bizarre Creations.




Recorta por aquí

PSP. 24

Cupón de respuesta

¿A quién tienes que eliminar para demostrar tu inocencia?

Respuesta:
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....Código Postal: ....
Provincia: ....
País: ....
Teléfono: ....

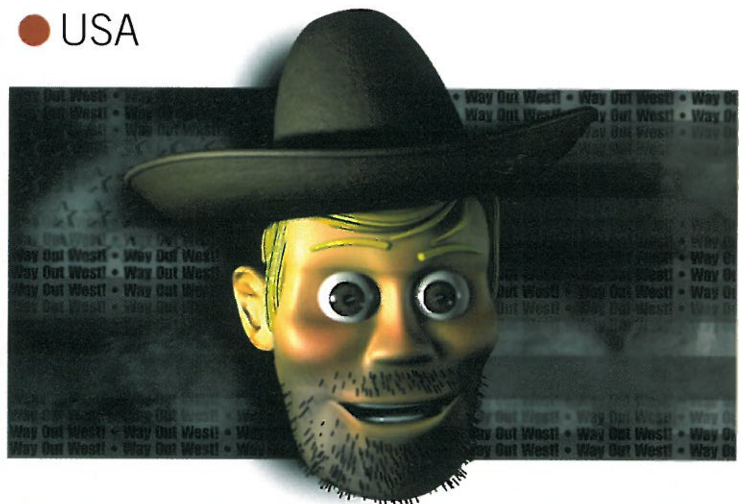
Envía este cupón a la sección «Concurso *T'ai Fu*»; REVISTA **PlayStation Power**;
MC Ediciones S.A. Paseo San Gervasio, 16-20 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

● USA



DESDE EL OESTE

Las últimas y mejores noticias desde el otro lado del Río Grande. Para saber el qué, el cómo, el cuándo y el dónde de las cosas

Este último mes ha sido de enorme trasiego y ajetreo para casi todos los demás formatos pero, aunque parezca extraño, en el entorno PlayStation se ha respirado una calma muy poco habitual.

Si hablamos de juegos, la única noticia de interés es que ya se sabe con certeza que el desarrollo de *Colony Wars 3* se va a llevar a cabo.

De hecho, en el cuartel general de Psygnosis ya están trabajando en la tercera entrega de la saga, pero de momento disponemos de muy pocos datos acerca de sus características.

Se rumorea que incluirá un par de naves nuevas que serán accesibles desde el principio y un montón de naves enemigas nuevas contra las que deberás luchar.

No cesan de sucederse chismorreos acerca de la nueva e inteligentísima tecnología antipirateo de Sony para los nuevos lanzamientos. A partir de ahora, cuando intentes utilizar un título en una PlayStation con chip, el software te reclamará «cuestiones» específicas de la CPU. Si se ha instalado un chip extraño, el juego lo sabrá porque faltará cierta información y, por lo tanto, no funcionará. Pero los chicos de Sony han llegado aún más lejos e incluyen un mensaje en el cual puedes leer que tu máquina está trucada.

Sin embargo, la piratería avanza a la misma velocidad que la tecnología más sofisticada.

También circulan rumores acerca de un nuevo chip pirata que puede sortear estas nuevas medidas de protección. Este chip ya ha sido bautizado con el nombre de chip «sigiloso». Es como el cuento de nunca acabar.

Cambiando de tema, también se han escuchado un montón de tonterías acerca de la, por el momento conocida como, PlayStation 2. Un ejecutivo anónimo que trabaja para una empresa que a su vez trabaja con SCEI ha dejado escapar que la PlayStation 2 «incluirá una función para recibir datos, tales como música, vía Internet».

Si eso es verdad, la nueva consola podría permitir a los jugadores cargar la música de sus grupos favoritos desde la red, además de gozar de la posibilidad de ser compatible con diversas aplicaciones musicales.

Y por último, tenemos algunos retazos jugosos sobre el festín de sangre que supone *Soul Of The Samurai*. Por lo que se deduce de los niveles previos a los que hemos tenido acceso, parece un cruce entre *Bushido Blade* y *Resident Evil*. La verdad es que la trama, según la cual debes encontrar a tu sexi compañera, promete muy mucho.

Y eso es todo por este mes. Ahora voy a echarme unas partiditas a uno de esos juegos de fútbol que tanto os gustan y a ver si soy capaz de una vez por todas de aclararme con el fuera de juego. Mientras tanto, podéis seguir leyendo la revista. Nos vemos el mes que viene. PSP

LISTA DE ÉXITOS EN ESTADOS UNIDOS

	Juego	Género
1	Crash Bandicoot 3	Plataformas
2	Tomb Raider 3	Aventuras
3	Rugrats	Plataformas
4	NASCAR 99	Carreras
5	Twisted Metal 3	Carreras
6	Metal Gear Solid	Aventuras
7	Madden NFL 99	Deportes
8	Knockout Kings	Deportes
9	Crash Bandicoot 2	Plataformas
10	A Bug's Life	Plataformas

● Primer contacto

Puma Street Soccer

Parece mentira que hasta ahora, en el entorno PlayStation, a nadie se le hubiera ocurrido una idea semejante. El fútbol con cuatro jugadores no aparece en un videojuego desde los tiempos del Spectrum, pero parece ser que los chicos de Sunsoft quieren reverdecer viejos laureles



▲ **¿Alguien dijo algo de Commodore 64? Quizá no tenga muy buen aspecto, pero la jugabilidad es una pasada.**



▲ **¡Gol! ¡Gooooool! Que se fastidien esos holandeses. Así aprenderán a no invadir nuestro país.**

Quizá te acuerdes de los partidos a campo cerrado y con cinco jugadores por bando de *FIFA: Rumbo al Mundial '98*. A nosotros nos encantaba, y nos hubiéramos pasado media vida jugando de no ser por nuestro amor al trabajo. Parece ser que los de Sunsoft piensan lo mismo, ya que se han aliado con la marca deportiva Puma, se han deshecho de un jugador por bando, y atacan ahora con un juego rapidísimo y nervioso que lleva por título *Puma Street Soccer*.

La acción se desarrolla en cinco entornos diferentes, a cuál más extraño, desde un aeropuerto a un aparcamiento.

Es más, antes de cada partido puedes gozar de una estupenda representación renderizada de cada uno de los estadios. No es tan bueno como en *FIFA*, pero el esfuerzo merece la pena. También puedes elegir entre 32 selecciones internacionales diferentes. No encontrarás a ningún Wardiola ni Yerro en la competición normal, pero sí otros jugadores con rimbombantes apellidos que te recordarán a más de una estrella del balompié.

En resumen, es un título la mar de entretenido, aunque de momento su aspecto nos parece un tanto rudo. El balón parece plano, pero gracias a los potentísimos disparos, las risas que se oyen desde la redacción tienen asustado a todo el personal del edificio. Y también puedes realizar algunas filigranas dignas del mejor brasileño. El juego promete. PSP

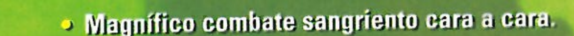
● Primer contacto

Bugs Bunny Lost In Time

Regreso al presente

¡Cómo no! Los chicos de Infogrames, tras hacernos jugar con Lucky Luke y Asterix, nos invitan ahora a vivir las aventuras de nuestro conejo favorito. Sííí. Bugs Bunny. En esta mezcla de plataformas en 3-D y aventuras, deberás devolver a Bugs Bunny al presente. ¿Cómo? Pues sí, en su regreso a su casa de Albuquerque, Bugs Bunny activa, de manera accidental, una máquina del tiempo y tú deberás ayudarle a volver a casa. Para variar, nada será tan fácil como parece ya que tendrás que enfrentarte a cinco malvados villanos (Elmer Fudd, Witch Hazel, Yosemite Sam, Rocky y Marvin the Martian) que te harán la vida imposible. Pero bueno, en tu fantástica aventura por el tiempo tendrás la posibilidad de explorar seis mundos: Merlin's Nowhere Land, Stone Age, Medieval Period, The 30's, The Pirate Years y The Future y todo, todo, todo sin salir de tu casita. ¡Genial! De todos modos y gracias a que la estructura del juego no es linear, no necesitarás acabar un mundo para irte a explorar otro. El juego consta de 22 niveles, 3 de los cuales son extra. Dispondrás además de ítems diferentes que recolectar, como por ejemplo, zanahorias, que darán a Bugs Bunny la energía que necesita; 24K zanahorias (zanahorias doradas), que te ayudarán a acceder a los niveles extra; relojes, que te permitirán llegar a nuevos niveles y unas cajas especiales, que podrás encontrar en los diferentes niveles. Y qué más se le puede pedir. Pues por si esto fuera poco y como el juego se pondrá a la venta en nuestro país en castellano (allá por el mes de junio), esperamos poder oír aquello de *¡qué hay de nuevo viejo!*

DICEN QUE LA MUERTE NO CONOCE EL DOLOR...



- Exploración y resolución de puzzles.
- 16 fantásticos y enormes niveles.

TODO ESTÁ A PUNTO DE CAMBIAR

PC CD

PlayStation

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER





Crystal Dynamics, el logo de Crystal Dynamics, Legacy of Kain: Soul Reaver y los personajes relatados son marcas de Crystal Dynamics. © 1999 Crystal Dynamics. © y Publicado por Eidos Interactive Limited 1999. Todos los derechos reservados.
"PlayStation logo" y "PlayStation" son marcas de Sony Computer Entertainment Inc.



Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

● Puesta al día

PocketStation: ¡Ya llega!

Por fin se acabó la espera y ya le podemos echar el guante al accesorio para PlayStation más esperado de los últimos tiempos. Ya a la venta en Japón, la PocketStation no tardará en aparecer por aquí

No te gustaría mejorar tus habilidades con la PlayStation fuera de casa? El año pasado, en el Tokyo Game Show de Japón, Sony mostró su último ingenio tecnológico: la PocketStation. Ahora, tras muchos meses de espera, esta belleza ya está a la venta en el país del sol naciente.

Se nos ocurrió enviar a nuestro reportero más intrépido a que guardara cola en las atestadas tiendas de Tokio, con el arriesgado objetivo de que se hiciera con una de las primeras PocketStation del mercado. ¡Y aquí la tenemos!

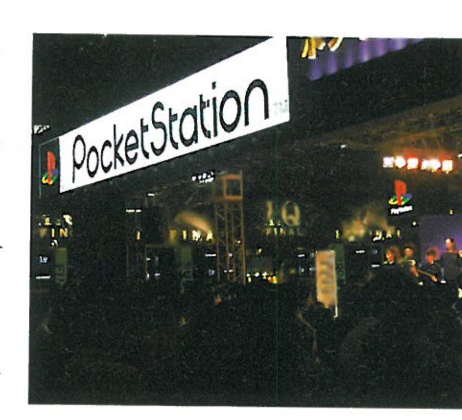
Como puedes ver en la foto, la PocketStation se parece a una Gameboy muy pequeña, aunque en realidad se trata de una especie de tarjeta de memoria que complementa a algunos lanzamientos de la PlayStation. El primer título con el que la probamos fue *Street Fighter Alpha 3*, y te permitía elegir entre dos opciones.

La primera es un modo Entrenamiento en el que debes elegir a un luchador y entrenarlo, enfrentándolo en unos cuantos minicombates y enseñándole movimientos especiales.

La segunda consiste en pelear con otros luchadores al enlazar dos PocketStation mediante una conexión por infrarrojos. Si ganas, puedes robarle un movimiento especial a tu rival.

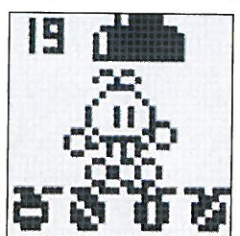
De momento, los personajes disponibles en esta versión en miniatura de *SFA3* son Ryu, Ken, Karin, Chun-Li y Zangief. Pero esto es sólo el principio. También hemos podido probarla con otros títulos como *Ridge Racer Type 4*, en el cual puedes mejorar los coches, y *Final Fantasy VIII*, juego que nos ha permitido criar a un Chocobo como si de un Tamagotchi se tratara. Tendremos que esperar hasta Junio para que se produzca su lanzamiento en Europa, pero es un artilugio tan divertido que si estuviéramos en tu lugar ya habríamos encargado un ejemplar.

● Podrás entrenar a tu Chocobo en la PlayStation para que esté preparado para su aventura en Final *Fantasy VIII*.

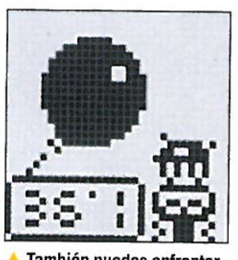


Títulos para PocketStation

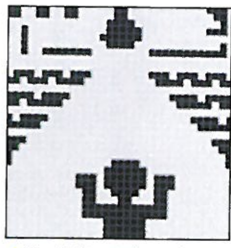
● Las empresas de desarrollo han estado muy ocupadas desde que Sony anunció el proyecto de la PlayStation. La mayoría de títulos que ya son compatibles no verán jamás la luz por estas tierras, pero suponemos que si logra triunfar, cada vez irán llegando más.



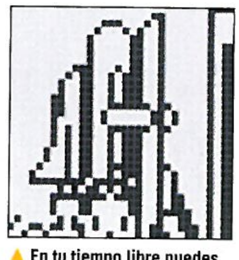
▲ Una de las cosas que puedes hacer es criar a tu propio monstruo.



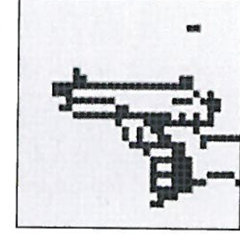
▲ También puedes enfrentar a una vaca que lleva un casco contra un globo gigante.



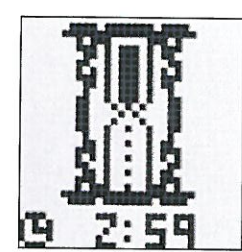
▲ O quizá te atraiga más que un alienígena te desintegre con un rayo.



▲ En tu tiempo libre puedes disfrutar con tu propia lanzadera espacial.



▲ O amenazar a tus colegas con una pistola digital en miniatura.



▲ O tal vez compartir tus mejores tiempos con los compañeros del colegio.

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

Peleas chifladas
Data East planea el lanzamiento de *Waku Waku* 7 para PlayStation. Este título es la secuela de la conocida saga de máquinas arcade del mismo título. Imagínatelo.

PocketStation arcade
Konami se ha aliado con Sony para ofrecernos un nuevo sistema arcade compatible con PlayStation y PocketStation, mediante el cual se podrán conectar un sistema arcade y la PlayStation para disfrutar de partidas para varios jugadores. Esperemos que sean capaces de crear algo tan complicado.

Más noticias PocketStation
Konami también está trabajando en un sistema mediante el cual podrás guardar tus progresos en una máquina arcade dentro de una tarjeta de memoria corriente o en la PocketStation para poder seguir con la partida en otro momento.

Noticias

Crash Zone

Los videojuegos al poder en Disney Channel

No, no se trata de un nuevo videojuego para nuestra preciada máquina. Tampoco es uno de esos programas que tanto nos gustan en los que se habla de novedades. Es la nueva serie que Disney Channel se dispone a emitir a partir del próximo día 4 de mayo para todos aquéllos que dispongan de Canal Satélite Digital. ¿Su nombre? *Crash Zone*.

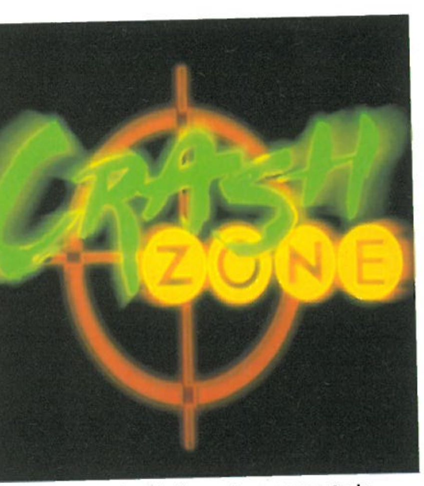
La serie, que en principio constará de 13 episodios, narrará las aventuras de cinco jóvenes locos por los juegos y por Internet, los cuales un día descubren una Web que está codificada. Todos ellos consiguen descifrarla y como resultado se encuentran con una de oferta de empleo para trabajar ni más ni menos que como probadores de videojuegos en una empresa llamada Catalyst. Pero no todo iba a ser de color de rosa. Sólo necesitan a uno de ellos, así que cada uno aportará lo mejor de sí mismo para hacerse con el puesto.

La serie está más vinculada al mundo de los PC que al de las consolas pero ya en el primer capítulo, al cual tuvimos acceso en las oficinas de Disney, aparecen imágenes de... ¿no te lo imaginas? ¡*Tekken 3*! ¿Qué otro juego sino podía ocupar un lugar tan privilegiado?

Ya sabéis. A partir del 4 de mayo todos los afortunados tenéis una cita con *Crash Zone*, en Disney Channel. No te lo puedes perder si lo tuyo son los videojuegos, algo que no dudamos. PSP



▲ Los protagonistas de esta increíble aventura son cinco.



▲ ¿Qué no darías por tener un puesto de trabajo en Catalyst?



▲ Disney Channel ofrecerá estos 13 episodios a los abonados de Canal Satélite Digital.

Puesta al día

Mission: Impossible

Tom Cruise es mucho más pequeño de lo que todos imaginábamos en Mission: Impossible

Alguna de las eminentes lumbreras que pululan por el cuartel general de Infogrames decidió un día que el más que mediocre *Mission: Impossible* para N64 funcionaría mucho mejor en el entorno PlayStation.

Durante su desarrollo parecía prometedor. Se trataba de un título que iba a incorporar los mejores momentos de *GoldenEye* pero aumentados en muchos enteros.

Por desgracia, el resultado final padecía defectos muy graves en su jugabilidad. La mayor parte de la acción consistía en probar y fallar, y este planteamiento frustró las esperanzas de muchos propietarios de la N64. ¡Qué lástima!

Ahora, Infogrames ha prometido que los aspectos más incordiantes del juego van a desaparecer antes de que el título vea la luz en PlayStation. Incluso dicen que contará con más niveles y con misiones más complicadas. Con un poco de suerte, por fin podremos contar en la gris de Sony con algo parecido a *GoldenEye*, de jugabilidad tan brillante. ¿Será tan bueno como dicen? Tendremos que armarnos de paciencia y esperar. PSP







● Puesta al día

Um Jammer Lammy

Si te quieres poner al tanto de la excelente secuela de PaRappa The Rapper, estás en el lugar indicado

Como no nos bastaba con descubrir el título exacto de la secuela de *PaRappa*, decidimos dar un paso más y conseguimos hacernos con un juego.

En *Um Jammer Lammy*, que sigue con la adictiva fórmula de «sigue mi ritmo» que tanto éxito cosechó con *PaRappa The Rapper*, debes estar al tanto de los esfuerzos de Lammy, la guitarra solista de un grupo de rock llamado Milk Can, para conseguir llegar a tiempo a un concierto. En su variopinta aventura, se encontrará con personajes tan peculiares como una oruga que trabaja de enfermera en una maternidad, que escupe caramelos pringosos (o eso es lo que parece) y que deberá tocar para salvar su vida en el Infierno, de modo que la puedan enviar por fax de vuelta a la Tierra para que le dé tiempo a llegar al concierto.

Después de guiar a Lammy por siete niveles repletos de ritmo, aparece un modo Cooperativo para dos jugadores, y si tú y un colega conseguís guiar a Lammy y a su copia de fax por todo el juego, al final aparecerá a su vez un modo dos jugadores, uno contra el otro, y un nuevo modo un jugador en el que aparece PaRappa contra el mismo personaje de Lammy pero tocando canciones nuevas y totalmente diferentes.

La opción para dos jugadores es súper divertida y la verdad es que el juego ofrece tanto ritmo y diversión que en la redacción ya no podemos parar de mover el esqueleto. PSP

● Quizá Milk Can no sea el nombre más adecuado para un grupo guitarrero, pero os aseguramos que con su música no podréis parar de seguir el ritmo hasta acabar agotados.



▲ A juzgar por esta imagen, uno nunca diría que la aparentemente cuerda Lammy sea capaz de pasar el rato entreteniéndose con una motosierra, una manguera contra incendios, el timón de cola de un jumbo a reacción o un conejito de orejas sobredimensionadas.



▲ Completa el juego básico con Lammy y a ver si adivinas quién va a aparecer...



▲ Señoras y señores, con todos ustedes Ma-San, Katy Kat y Lammy.

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● *Dreamcast nos roba RE3*

Aunque *Resident Evil 3* tan sólo aparecerá en el entorno de la Dreamcast, Capcom ha anunciado que, tras el lanzamiento de la *PlayStation 2*, aparecerá un *Resident Evil* nuevecito para la nueva consola de Sony.

● *Juego de rol con una persona*

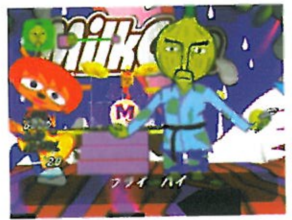
Altus ha informado de algunos detalles de su nuevo juego de rol, *Persona 2*. Hay cinco interfaces principales. La más interesante es el Sistema Rumor, mediante el cual los personajes irán difundiendo rumores que afectarán a los atributos de algunos objetos e incluso modelarán el perfil de los mapas.

● *Joystick Logic 3 Dominator*

La PlayStation está de enhorabuena. Bueno, siempre lo está pero es que ahora los chicos de Centro Mail han lanzado un nuevo producto al mercado. Se trata del Joystick Logic 3 Dominator. Es un Pad que dispone de ocho botones de disparo y de control de velocidad para hacerte un auténtico rey de los *shoot 'em up*. ¿Su precio? Pues 6.990 pesetas.

¡ATENCIÓN, ATENCIÓN! No hemos perdido el hilo del argumento. ¡Aquí está!

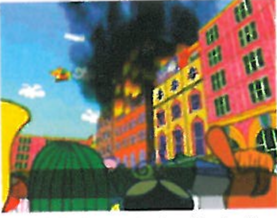
Empieza con una alucinación, acaba en la gloria y sólo abarca 15 minutos en la vida de Lammy, pero es que el modo que tiene *Um Jammer Lammy* de explicar su historia es tan desternillante y divertido que lo mejor será que vayas reservando hora en tu masajista particular de mandíbulas.



Nivel 1 Chop Chop Maestro Cebollino se encarga de las voces en la primera aparición de Milk Can en el juego.



Y entonces se despertó y todo era un sueño. Esta primera actuación no era más que un producto de la imaginación de Lammy.



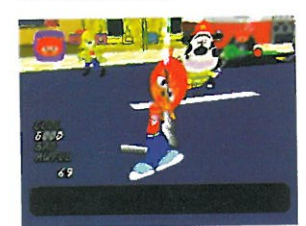
El periplo de nuestra heroína hacia el concierto se ve interrumpido en primer lugar por el incendio de un edificio en el centro de la ciudad.



Chief Piddle, en lugar de colaborar con Lammy para que pueda avanzar entre tanta muchedumbre, le pide un poco de ayuda.



Lammy recuerda los sabios consejos del Maestro Cebollino justo en el momento en que no sabía lo que tenía que hacer.



Nivel 2 La manguera se convierte en la guitarra de Lammy. Mejor no te preguntes cómo va a conseguir que suene.



Después de hincharse a pizza para celebrar que ha apagado el juego, Lammy ha conseguido ganar mucho dinero.



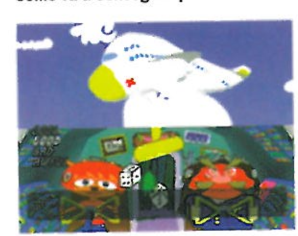
Cathy Pillar, pensando que está embarazada por el tamaño de su barriga, arrastra a Lammy hasta la maternidad.



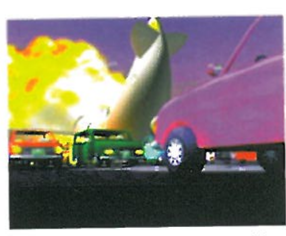
Nivel 3 Para seguir avanzando debes conseguir que todos esos niños se duerman al compás de la música rock.



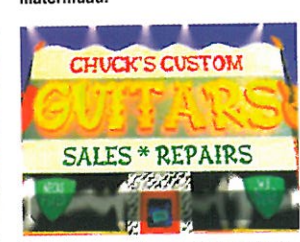
Ya es tarde. Lammy toma un vuelo hacia el concierto, pero el Capitán Fussenpepper es un cachondo. Creemos que le falta algún tornillo.



Nivel 4 Este avión sólo conseguirá llegar a su destino si nuestra heroína se pone manos a la obra.



Tras un vuelo accidentado, el avión consigue tomar tierra en medio de un atasco espectacular en la ciudad. Casi no ha habido víctimas.



Lo malo es que Lammy se ha dejado la guitarra en el avión. Si por aquí cerca hubiera una tienda de guitarras...



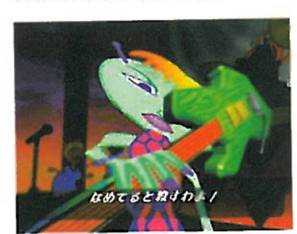
Paul Chuck, un castor la mar de generoso, le ofrece a Lammy la oportunidad de fabricar una guitarra con madera.



Nivel 5 Gracias a su buena mano con la motosierra, esta pareja consigue fabricar una guitarra de lo más molona.



Sin embargo, con las prisas por llegar al concierto, Lammy resbala con una piel de plátano y muere. ¿Lo pillas?



La pobre baja al infierno (parece ser que Lammy era una chica mala), y le brindan la oportunidad de volver a la Tierra.



Nivel 6 Miles de almas sin cara celebran una gran fiesta en el inmenso local que es el averno.



Como era de suponer, la pobre Lammy se lo monta a las mil maravillas y consigue regresar al mundo de los vivos. Por fax.



Nivel 7 Una vez has vencido a la muerte, sofocado un fuego y calmado a los bebés, llega la hora del gran concierto.

● Noticias

Infogrames y Gremlin, más unidas que nunca

Está claro que los chicos de Infogrames no descansan ni en vacaciones. La compañía gala no contenta con tener algunos de los títulos más cañeros de PlayStation ha lanzado una oferta pública de adquisición de acciones (OPA) amistosa de la empresa británica Gremlin Group, uno de los principales grupos europeos en el campo del desarrollo y edición de videojuegos deportivos para consolas. ¿Has entendido algo? Bueno tenemos que confesar que nosotros hemos necesitado ayuda profesional. Más o menos la cosa está en que Infogrames está dispuesta a pagar algo así como 5.500 millones de pesetas por la totalidad de las acciones de la compañía británica.

Por el momento, los dos accionistas mayoritarios han dado su aprobación al proyecto de OPA, con lo cual se han comprometido a aportar sus acciones, que representan un 54% del capital, a Infogrames. ¿Cómo nos afectará esto a nosotros? Pues gracias a este acuerdo, Infogrames, que ya distribuía los productos de Gremlin en nuestro país y en Francia, extenderá sus tentáculos al resto de Europa, Australia y Estados Unidos. Ambas compañías se complementan mutuamente ya que Gremlin tiene una gran capacidad de desarrollo (en particular en el sector deportivo), mientras que los chicos de Infogrames tienen franquicias y licencias de gran prestigio como Ronaldo, la UEFA, V-Rally, etc. Ya conoces el dicho *Dios los cría...* PSP



Primer contacto

UEFA Striker

¿El tercero en discordia?

Los chicos de Infogrames nos llevaron de paseo por Gran Bretaña. ¿El motivo? La presentación oficial de *UEFA Striker*. Hasta la ciudad de Birmingham tuvimos que desplazarnos para visitar la sede de Rage, donde se ha trabajado durante dos años en la creación de esta penúltima vuelta de tuerca en el mundillo del fútbol.

Aunque, según sus creadores, el desarrollo del juego se encuentra en un 60%, tuvimos la oportunidad de echar unas partidillas. La cosa promete bastante. Habrá un montón de ligas y competiciones continentales, con jugadores reales y características de los mismos, una curiosa y excelente opción Entrenamiento, comentarios en castellano, y un sinfín de posibilidades más. Parece que sus creadores quieren subirse al carro de los *ISS Pro* y *FIFA*. Uno de los argumentos para conseguir este hercúleo objetivo es el *engine* utilizado para el juego. Se trata de un motor nuevo que, según el equipo de Rage, permite un juego fluido y sin brusquedades. Por lo que hemos podido ver parece que no les falta razón, aunque nosotros encontramos algunos fallos en el control. Pero ya se sabe, todavía les falta un 40 por ciento para terminar. Si solventan estos problemas puede que nos encontremos ante la tercera alternativa dentro del trillado género del fútbol. Aunque para estar seguros habrá que esperar unos meses. Paciencia. PSP

▲ ¡Venga, a ver si eres de capaz de robarme el balón!


▲ Magnífico control del balón en el camino hacia el gol.


▲ Los disparos a puerta son espectaculares.


▲ Esquivar las faltas es importante.




▲ Empezamos ya, o me voy a mi casa.






▲ Regatear y regatear no es siempre lo m
para tu equipo.


▲ La presión del equipo rival dificultará tus acciones durante los partidos.


▲ Ni las inclemencias del tiempo te impedirán jugar sin parar.

Tank Racer

and PlayStation® are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Tank Racer™ © 1998 Glass Ghost. Designed & Developed by Glass Ghost.









GROLIER INTERACTIVE



Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es

Primer contacto

Shadow Man

Acclaim presenta el primer simulador de vudú para PlayStation

Seguro que todos vosotros habéis leído en alguna ocasión algo sobre *Shadow Man*, un juego de Acclaim basado en un cómic, aunque también hay que decir que casi siempre había noticias del juego para otras plataformas ¿verdad? Pues finalmente, Acclaim ha retirado el armazón que cubría la versión de PlayStation, ¡y de qué manera!

Hasta las oficinas de Acclaim en Londres tuvimos que ir para por fin saber algo de la versión PSX. La compañía británica tenía la misión de revelar a los medios especializados el juego que más han mantenido en secreto. Nunca hasta el momento se habían mostrado pantallas ni nada por el estilo para la máquina de Sony. Para los que no sepáis a ciencia cierta en qué consiste el juego os pondremos al día.



▲ En *Shadow Man* podrás moverte con total libertad de un mundo a otro.



▲ Ya ves, de repente eres un licenciado en Filología inglesa. ¿Cómo lo has conseguido?

En *Shadow Man* tomas el papel de Mike LeRoi, un licenciado en Filología inglesa, el cual, a las órdenes de Nettie la Sacerdotisa, ha de terminar de una vez por todas con las amenazas de cinco asesinos en serie, que a su vez son *zombies*. Mike, nuestro personaje, posee una máscara vudú, que le permite transformarse en el denominado *Shadow Man*. Una vez transformado en tan singular personaje, podrás pasar al oscuro y tenebroso mundo de «Deadside», lugar que estará plagado de monstruos e infinidad de formas surrealistas, escenarios oscuros como pocas veces hayas podido ver y montones de hechizos con el fin de exterminar a todo bicho viviente. Esto no quiere decir ni mucho menos que el juego se limite a tan extraño mundo. También tendrás que efectuar misiones en el «Liveside», que es lo que podríamos considerar como el mundo en el que vivimos. Lógicamente, no faltarán las numerosas hordas de enemigos. Podrás moverte con total libertad de un mundo a otro. La misión principal del juego será la de destruir el Dark Engine, un aparato enorme que permite que los enemigos tengan libertad para pasearse por el mundo de los vivos a través de unas puertas interdimensionales. Deberás destruir por todos los medios al líder de la rebelión, Legion. Como puedes ver, argumento no le falta, y después de ha-



▲ ¿Cinco asesinos en serie van a poder contigo? Demuéstrales que se equivocan.

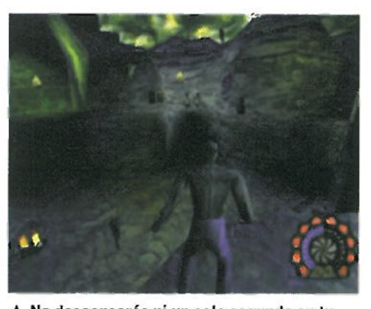


▲ No te fíes de nada ni de nadie. Todo está plagado de monstruos.

▲ El tenebroso mundo de Deadside te ofrece unos escenarios oscuros como pocas veces hayas podido ver.



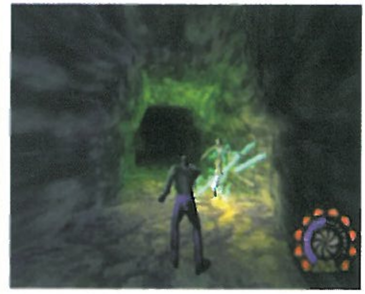
▲ Tu misión principal: destruir el Dark Engine, un aparato de enormes dimensiones.



▲ No descansarás ni un solo segundo en tu tarea de eliminar al líder de la rebelión Legion.



▲ Mike posee una máscara vudú que le permite transformarse en Shadow Man.



▲ Ten paciencia y abre los ojos. No te precipites o lo pagarás caro.

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● *El emulador de PSX sigue adelante*

Sony ha perdido el caso para prohibir la aparición de un emulador para Apple Macintosh. Sony basó su causa en el hecho de que el emulador puede funcionar con juegos piratas con mayor facilidad que en la PlayStation. Ahora que ya se ha establecido este precedente, se supone que Connectix lanzará el emulador para PC próximamente.

● *Fuera cricket*

Los chicos de EA Sports acaban de dejar atónito al mundo del cricket al tomar la decisión de no lanzar a la venta el juego *Cricket World Cup*, que estaba previsto para este verano, a pesar de que contaban con la licencia correspondiente y de que el desarrollo ya estaba en marcha. Fuentes internas han alegado las inmensas dificultades que han encontrado para producir un título decente de cricket. La verdad es que *Brian Lara Cricket*, de Codemasters, sufrió un montón de retrasos antes de que por fin viera la luz, bastantes meses después de lo que estaba previsto.



▲ **Los chicos de Acclaim escogieron una especie de iglesia en ruinas para revelarnos su secreto mejor guardado.**

ber visto el juego te aseguramos que razones para desbancar a cualquier juego de este estilo le sobran.

El lugar escogido por Acclaim para presentar a los ojos del mundo su nueva maravilla fue una especie de Iglesia medio derruida. Sí, has leído bien: el escenario era de lo más tenebroso, había sangre por las paredes y una iluminación tenue. Caminando todos en grupo como si de corderos hacia el sacrificio se tratara, nos dirigieron a una sala más amplia en la que había situadas dos pantallas gigantes, una a cada lado. En el fondo se podía distinguir la silueta de una persona colgada de ambos brazos... ¡qué miedo! De repente las pantallas empezaron a emitir imágenes sucesivas de sacrificios, personas en la silla eléctrica, ahorcados... En fin, un buen cúmulo de escenas truculentas, hasta que... ¡Zas! ¡Fuego! ¡Fuego por todas partes! De súbito, un tipo medio desfigurado y con algún que otro miembro amputado se aproximó a nosotros y empezó a gesticular, con la voz de Mike LeRoy de fondo para crear ambiente, mientras el fuego chamuscaba las barbillas al personal... Cuando ya creíamos haber superado el trauma, ¡el personaje desfigurado comenzó a arder! Fantástico.

Más tarde tuvimos acceso al juego, y estuvimos jugando como posesos hasta que nos echaron, porque por supuesto dos horas no nos parecieron suficiente.

La mañana siguiente prometía más tranquilidad, el Director de Arte de Acclaim, Guy Miller, y el Director de Desarrollo de Iguana Entertaiment, Jason Falcus, nos demostraron sus habilidades con el Pad a la vez que hablaban sobre los 20 niveles del juego. El *engine* en 3-D es prometedor: todo se mueve con suavidad y ni un solo polígono aparece de la nada. La cámara también es dinámica y suave, al menos en los niveles que tuvimos ocasión de ver. Hermanita, esconde tu preciado osito de peluche o te arrepentirás. Estás avisada... PSP



▲ **El *engine* en 3-D es prometedor: todo se mueve con suavidad y ni un solo polígono aparece de la nada.**

● Noticias

V-Rally Tour de Córcega

La competición virtual alcanza la real

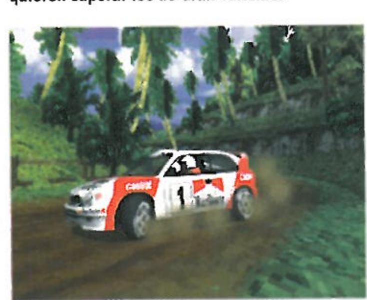
Los chicos de Infogrames y la Federación Francesa de Deportes de Motor (FFSA) se han unido de cara al 43º Tour de Córcega. ¿Ya lo has adivinado? Pues sí. Nuestro querido *V-Rally* será el patrocinador oficial de la 6.ª manga del Campeonato del Mundo de Rallies 1999. El acuerdo simboliza la unión entre el rally real y el virtual. El presidente de FFSA, Jacques Régis, declaró al respecto que «un evento tan importante como el Rally de Francia merecía un socio de dimensión mundial. Este acuerdo que hemos suscrito con Infogrames nos lo ha proporcionado». El rallie de Córcega tiene un recorrido de 1072,18 km., dividido en tres etapas y 375,47 km., disputados en 17 etapas especiales. El más famoso simulador de rallies de la compañía gala, *V-Rally*, ha vendido más de tres millones de unidades en todo el mundo en los diversos formatos en los que se lanzó al mercado. Su secuela, *V-Rally Championship Edition 2*, estará disponible en nuestro país a finales de junio. Ve calentando motores. PSP



▲ **¡La secuela de *V-Rally* patrocina una competición real!**



▲ **Los gráficos deberán mejorar bastante si quieren superar los de *Gran Turismo*.**



▲ **Uno de los aspectos más importantes de esta segunda parte es que se ha mejorado el manejo de los coches.**



▲ **En este simulador de *rallies* pueden competir hasta cuatro jugadores.**



▲ **El rugido de los motores y la banda sonora del juego te pondrá los pelos de punta.**



Japón



DESDE ORIENTE

Desde luego, en Niponlandia los japoneses están todos piraos y no sólo los consoleros

Por fin llegan buenas noticias! Konami ha hecho públicos sus planes para enlazar dos de sus grandes títulos musicales y sincronizarlos en uno solo este mismo mes. Los dos títulos son *Beat Mania II DX*, la última entrega de la saga de simuladores de DJ, y *Dance Dance Revolution 2nd Mix*, el simulador de baile que incluye un Pad para los pies.

En otras palabras, los jugadores arcade podrán montar grupos compuestos por *disc jockeys* y bailarines y enfrentarse a otros equipos en una especie de competición musical. Será la primera vez que se enlacen dos títulos diferentes con el objetivo de crear una jugabilidad coordinada. Y la verdad es que nos gustaría que algo tan novedoso también llegara a nuestro país. *Street Fighter 3rd Strike*, la última entrega de la saga *SF* de Capcom, debutará esta primavera. El repertorio se ha aumentado a 19 luchadores, entre los que se incluye Chu Lin y cuatro personajes nuevos. Este lanzamiento es una especie de mejora de la secuela anterior, ya que ofrece una mejor detección de choques y unos gráficos mucho más elaborados.

Pero *Street Fighter* no es el único clásico que se verá reencarnado esta primavera. Cuando leáis estas líneas, *Final Fantasy Collection* ya habrá visto la luz en Japón. Este título estará dirigido a todos aquellos no iniciados que se hayan visto sorprendidos por el lanzamiento de la octava entrega, e incluirá las partes cuarta, quinta y sexta en tres discos. No ofrecen ninguna novedad, ya que se trata de conversiones directas de tres de los juegos más vendidos para SNES. Lo más sorprendente es que todo apunta a que este lanzamiento no traspasará jamás las fronteras niponas, así que ya os podéis ir olvidando de él. Y hablando del rey de Roma, podemos afirmar que *Final Fantasy I, II* y *III* están muertos y enterrados. Parece ser que los desarrolladores están un poco avergonzados de su aspecto anticuado y su simplona jugabilidad (sobre todo si los comparamos con las entregas posteriores), y no quieren castigar a la audiencia con un *revival* fuera de lugar. Aunque, como era de esperar, la noticia más importante por estas tierras orientales ha sido sin duda las escenas frenéticas que se vivieron en todas las tiendas japonesas el día que se produjo el lanzamiento de *Final Fantasy VIII*. ¿El juego más vendido de todos los tiempos? Todo se andará. PSP

LISTA DE ÉXITOS EN JAPÓN

	Juego	Género
1	Final Fantasy VIII	Juego de Rol
2	Metal Gear Solid	Acción
3	Space Ship Yamato	Acción
4	SD Gundam Generation	Acción
5	Jikkyou Powerful Pro Baseball '98	Deportes
6	Fuujin Engi	Juego de Rol
7	Biohazard 2 – Dual Shock edition (RE2)	Aventuras
8	XI Sai	Acción
9	Star Ocean – Second Story	Juego de Rol
10	Simple 1500 Series Vol. 1	Deportes

Puesta al día

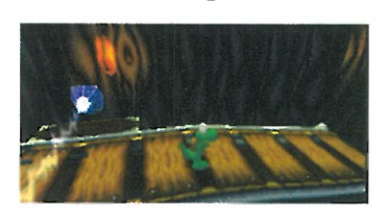
Croc 2

El reptil más veterano de los juegos de plataformas vuelve dispuesto a vengarse...

Por norma general, a casi todos los anfibios les importa bastante poco que te aburras en tu casa ante la falta de desafíos interesantes, pero Croc es un tipo decente y la mar de mono para mayor gloria de su género. Lo suyo es desplazarse por entornos súper coloristas dentro del género de las plataformas, y parece ser que su primera incursión en este mundo le gustó tanto que viene dispuesto a dar muchísima más guerra con la segunda entrega de sus aventuras.

Aunque el primer *Croc* no era todo lo bueno que cabía esperar, se hizo con un hueco importante dentro de los clásicos de la PlayStation, y se convirtió en el primer juego de plataformas en 3-D que llegaba a esta plataforma. Desde entonces, muchos han sido los títulos que han ahondado en este género, sobre todo *Spyro The Dragon* y *Crash Bandicoot 3*, que han demostrado cómo deben hacerse las cosas en este mundo. Parece ser que *Croc 2* ha aprendido muy bien la lección.

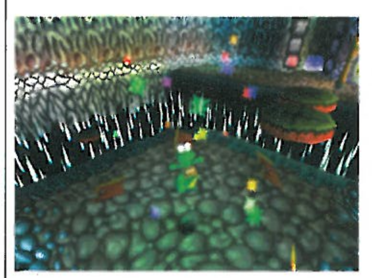
En esta segunda aventura, Croc debe abandonar la seguridad de su isla de nacimiento para viajar al continente en busca de su familia, perdida hace mucho tiempo. Por desgracia para él (y, por lo tanto, por suerte para nosotros), este periplo le supondrá tener que enfrentarse a situaciones harto comprometidas. De momento, deberá recorrer cinco pueblos diferentes, que sumarán 50 niveles a través de los cuales deberá mostrar sus habilidades, además de tener que liberar Gobbos prisioneros y muchas otras cosas.



▲ En esta ocasión, Croc dispone de mucho más espacio para desplazarse. Cada vez se parece más a Mario.

Gracias a una de las muchas mejoras que se presentan en la nueva entrega, Croc podrá *sprintar* siempre que quiera. También ha aprendido un montón de técnicas de lucha: ya puede hablar y entender lo que le dicen, y además, ha descubierto que es capaz de intercambiar los cristales que recoge por ítems especiales y de matar dinosaurios enormes armado sólo con un cubo de agua. Increíble.

Croc podrá recorrer unos niveles a pie y otros al volante de un flamante kart, por lo que todo apunta a que *Croc 2* le va a seguir los pasos a *Bandicoot* por lo que se refiere a calidad. Y eso no está nada mal. PSP



▲ Como siempre, tu misión consiste en recoger tantos ítems como puedas y rescatar a los Gobbos.



▲ El mundo de Croc es tan colorido y alucinante como cualquiera que puedas ver en otros títulos para PlayStation.

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● *Drama para PlayStation*

Konami lanzará la última entrega de su conocidísima saga de juegos de rol japoneses, *Tokimeki Memorial Drama Series Vol. 3*. El tramo más interesante de este juego será un subjuego en el que deberás tocar la guitarra al estilo de *Beat Mania*. En el local del concierto se proyecta incluso una minipelícula de *Metal Gear Solid*.

● *RallyMasters*

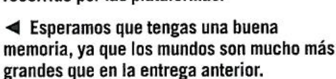
Hemos conseguido más información sobre la secuela de *Motorhead*, un juego muy subestimado en su momento, que no se llamará *Motorhead 2*. Su título será *RallyMasters* y dejará a un lado las carreras futuristas del original para centrarse en competiciones de *rallies* actuales. Cuenta con tres modos Campeonato y, como era de esperar, con una opción dos jugadores a pantalla partida. En cuanto los chicos de Gremlin suelten prenda, seguiremos informando.



▲ Incluso puedes interaccionar con otros personajes mientras exploras por los entornos.



▲ Los *puzzles* seguirán siendo una parte esencial del juego, además del habitual recorrido por las plataformas.



◄ Esperamos que tengas una buena memoria, ya que los mundos son mucho más grandes que en la entrega anterior.



▲ Encontrarás un montón de subjuegos como este tramo con una gigantesca bola de nieve rodante.



▲ Croc, con un aspecto muy parecido al de Lara, resuelve un *puzzle* de desplazamiento de bloques.

▲ Un nuevo puente, un nuevo día. Los entornos tienen un aspecto estupendo y carecen de fallos técnicos.

● El personaje principal de esta historia es el marchoso Croc. Se trata de un tipo la mar de simpático con unos ojos enormes y una voz de lo más peculiar.

PARA ESCUCHARTE MEJOR



906 333 888

HOTLINE

902 102 102

Ya está. Ahora tenemos dos orejas que son todo oídos. Que tienes una duda técnica o algún problemilla con tu consola, nos lo cuentas por el HotLine. Que quieres informarte de todos los trucos sobre juegos o enterarte de las últimas novedades, pues ahí está el PowerLine, nuestro teléfono informatizado. Por fin se acabaron tus noches en vela. Llama, llama. Ya verás como por un oído nos entra y por el otro también.

Tarifa Punta para Powerline: 57.84 pts./min + IVA. Servicio las 24 horas del día. Sólo para mayores de 18 años. Sistema informatizado con opción a ser atendido por un experto.



Todo el PODER en tus MANOS

www.playstation-europe.com

Concurso

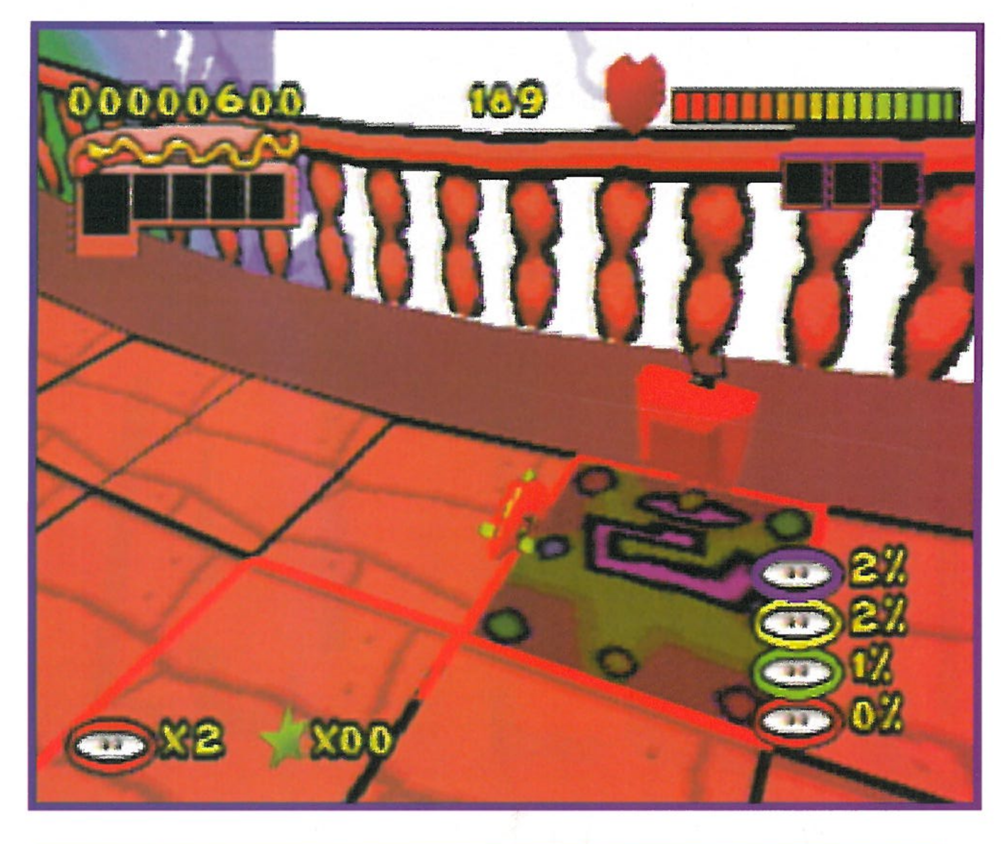
PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 15 JUEGOS LIVE WIRE!

CONVIÉRTETE EN UNA JUDÍA VOLADORA CON PLAYSTATION POWER

¡A colorear! Desata tu pasión por el arte y dedícate a pintar los cuatro lados de un cuadrado y ¡oh! ¡Sorpresa! ¿Se ha dado la vuelta? ¿Se ha vuelto de tu color? Colorea más cuadrados que tus enemigos (si es necesario déshazte de ellos a tres bandas), pero... ¡qué haces! No te pongas a bailar. Sí, ya sabemos que la música es de lo mejorcito que corre por el universo Play, pero no te entretengas. Toma papel y boli, concursa y gana. Infogrames y PlayStation Power sortean 15 juegos Live Wire! ¡A por ellos!

Esperamos tu carta con la respuesta acertada a la cuestión que te planteamos este mes. Sé más rápido que nadie y envíanos tu respuesta antes del día 15 de mayo.







Éstos son los ganadores del concurso *PSP.* 22 *Music* (Proein):

Luisa Ana Raez de la Cruz (Algemesí, Valencia)
Moisés Aparicio Miguélez (Urdiales del Páramo, León)
Julián Ortega Ruiz (Elche, Alicante)
Francisco Navarro Morote (Orihuela, Alicante)
José María Garrido Gutiérrez (Zalinea, Cádiz)
Francisco Javier Rodríguez Ferrer (Centelles, Barcelona)
Jesús Vargas Barrionuevo (Málaga)
Fernando Pérez Marín (Leganés, Madrid)
Aníbal Bogas Gómez (Jerez de la Frontera, Cádiz)
Jesús Miguel Corominas Gómez (Barberà del Vallès, Barcelona)
Gemma Marco Latres (Barcelona)
José Bernardo Martínez Hernández (Vic, Barcelona)
Alberto Rubio Aguilar (Madrid)
José María Blanco Pérez (San Juan de Aznalfarache, Sevilla)
Montserrat Plaza Plaza (Alicante)

Respuesta correcta: Jester Interactive.









© Sci (Sales Curve Interactive) Ltd. All rights reserved

Recorta por aquí

PSP. 24

Cupón de respuesta

¿En qué juego se inspira este título?

Respuesta:

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: .... Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *Live Wire!*»; REVISTA **PlayStation Power**; **MC Ediciones S.A.** Paseo San Gervasio, 16-20 08022 BARCELONA

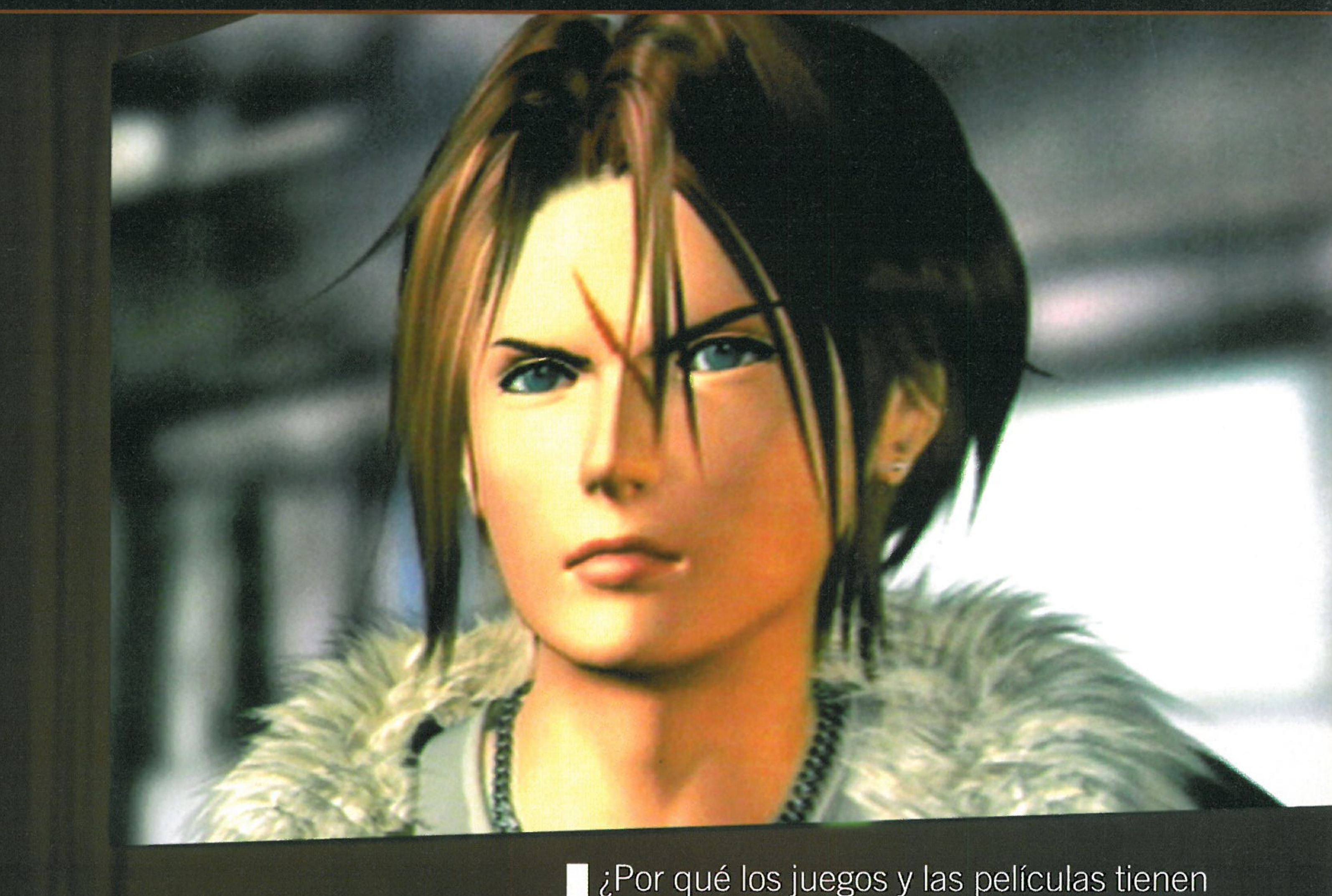
Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

¡NACIÓ DE LA PLAYSTATION!



«La relación entre los juegos y la industria cinematográfica nunca fue tan buena como ahora»



¿Por qué los juegos y las películas tienen ahora unas relaciones tan saludables? ¿Quién representará el papel de Lara Croft en la película de Tomb Raider? Vamos en busca de las respuestas...

Cuando a la gente le gustan ciertas cosas, siempre aparecen unos listos a los que se les ocurre hacerlas más interesantes. Por ejemplo, cuando se publica un buen libro siempre hay alguien que decide llevarlo al cine. Parece bastante lógico que si algo tiene éxito en un formato, lo pueda tener en otro. Para eso no hace falta ser un genio.

Algo tan evidente es la razón de ser de tantos y tantos productos que han llegado a invadir el mercado. Te gusta una película concreta, te gustan los juegos (aunque seas mayor de edad, tengas novia y vayas a trabajar cada día), así que acabas por comprarte la película oficial. Es algo inevitable. Los juegos derivados de películas llenan las estanterías de los establecimientos especializados, e incluso llegan a hacerse versiones cinematográficas de juegos con éxito. Esta circunstancia nunca ha sido tan boyante como en la actualidad, con más mezcla de películas y juegos que nunca. Algo que no es una verdadera sorpresa si se tiene en cuenta el volumen de negocio potencial que representa para ambas industrias. No nos engañemos. Estamos hablando de un gran negocio.

Sólo hay un problema. Salvo un par de honrosas excepciones, la recaudación de estos híbridos ha sido bastante pobre. Los juegos lo han tenido difícil a la hora de recrear la emoción y la presencia visual de las películas

TOMB RAIDER

EL ESCOTE CIBERNÉTICO MÁS FAMOSO ESTÁ A PUNTO DE CONVERTIRSE EN CARNE Y HUESO CON LOS PREPARATIVOS PARA LLEVAR TOMB RAIDER A LA GRAN PANTALLA

Noticia bomba. El pasado mes de marzo, la Paramount compró los derechos de *Tomb Raider* a Eidos Interactive y está trabajando para llevar a la gran pantalla una aventura épica de gran presupuesto basada en las hazañas de Lara Croft. El Presidente ejecutivo de Eidos, Charles Cornwall, es el productor ejecutivo del proyecto y está trabajando hombro con hombro con los productores Lawrence Gordon y Lloyd Levin (*Boogie Nights*, *Event Horizon*).

Poco antes de Navidad, salió a la superficie un borrador preliminar del guión preparado por Brent Friedman (entre sus trabajos cabe mencionar *Mortal Kombat: Annihilation*) en el que Lara se afana por hallar la ciudad perdida de El Dorado antes que los australianos. Lara es una especie de cruce entre James Bond e Indiana Jones. La chica promete, pero su personaje es muy distinto del que hemos visto en la PlayStation, si bien aún no está totalmente definido.

En cuanto a la intérprete que dará vida a Lara, han surgido varios nombres. Al principio se habló de Elizabeth Hurley como una seria candidata, así como de las dos damas que encarnaron a nuestro personaje en diversas apariciones publicitarias (la encantadora Rhona Mitra al principio y Nell McAndrew en la actualidad). No obstante, fuentes solventes de Core Design, los creadores de *Tomb Raider*, han confirmado que ni el guión, ni el director, ni el reparto están totalmente definidos y que todo el proceso se está desarrollando «lentamente».

DUKE NUKEM

HACE 10 AÑOS EL PAPEL PROTAGONISTA HUBIERA IDO A PARAR A DOLPH LUNDGREN. POR SUERTE, HA PASADO EL TIEMPO Y ESTE TÍTULO LLEGARÁ A SER UNA BUENA PELÍCULA DE ACCIÓN

Se ha preparado un guión para la adaptación de este excelente título de disparos y Threshold, la compañía dirigida por Lawrence Kasanoff (entre cuyos trabajos anteriores destacan *Mortal Kombat* y *Terminator 2*), supervisa la producción que empezará en los próximos seis meses.

Se dice que Kasanoff ha afirmado que la película no será la adaptación de un episodio concreto, sino que se basará en los mejores elementos de la serie *Duke Nukem* para crear un film fiel al espíritu de los juegos originales.

Los detalles del argumento están sólo esbozados pero salvar al mundo de los alienígenas y evitar el robo de las plumas de las chicas ligeritas jugará un papel importante. No se sabe quién encarnará a Duke, pero uno de los favoritos es Bruce Campbell de *Pacto con el diablo*, a pesar de no tener el corte de pelo adecuado.



▼ No creemos que Tom Hanks pueda representar este papel. Ben Affleck con peluca lo haría mejor.

FINAL FANTASY

NO TIENE NADA QUE VER CON NINGUNO DE LOS JUEGOS PERO NO DEJES QUE ESO TE DESANIME PORQUE LO QUE HEMOS VISTO HASTA AHORA ES ASOMBROSO

Más que tratarse de otra copia exacta llevada a vídeo, la próxima aparición de la versión cinematográfica de *Final Fantasy* es un proyecto de gran presupuesto dirigido a un público occidental y distribuido mundialmente por Sony Pictures Entertainment.

La película, que se está realizando en la actualidad en la sucursal de Square en Honolulu (USA), no se refiere directamente a ninguno de los juegos de *Final Fantasy* sino que se basa en una historia original (ambientada en un planeta Tierra del futuro) que intenta trasladar la magia de la serie a la gran pantalla.

El director es Hironbu Sakaguchi, que ya dirigió los anteriores juegos *Final Fantasy*, quien además colabora en la preparación del guión. Los coguionistas son los norteamericanos Jeff Vintar y Al Reinert, este último fue nominado a los Oscar por *Apollo 13*.

El rendering se lleva a cabo en Silicon Graphics Octanes —las mismas máquinas que usan Industrial Light and Magic en sus efectos especiales— y debido a la baja velocidad de los súper ordenadores, la primera fecha de lanzamiento se pronostica para el año 2001. Sin embargo, los resultados prometen ser asombrosos. Las primeras tomas que se vieron en la televisión japonesa de un anciano y una mujer joven el pasado mes de febrero fueron increíbles. Será algo especial.



▲ El detalle que hemos visto en los renders, como vemos aquí, es sorprendente.

RESIDENT EVIL

SI EL JUEGO ERA COMO SUMERGIRSE EN UNA PELÍCULA DE TERROR, LA VERSIÓN CINEMATOGRÁFICA TE PONDRÁ LOS PELOS DE PUNTA

Si en las aventuras de *Resident Evil* los *zombies* eran el plato fuerte en esos mundos de terror, ¿quién mejor que George A. Romero para llevar a los muertos vivientes a la gran pantalla?

Romero, que dirigió el anuncio de *Resident Evil 2* de la televisión japonesa, ha confirmado su participación en el guión y dirigirá la película para la empresa alemana Constantin Films en asociación con Capcom. El responsable de la trilogía *zombie* (*La noche de los muertos vivientes*, *Dawn of The Dead* y *Day of The Dead*) planea rodar la película a sangre y cuchillo con la intención de cortar *a posteriori*.

En esta etapa temprana de producción aún no se ha definido el reparto y el guión sigue en fase de desarrollo.



PARASITE EVE

AUNQUE AÚN NO HEMOS VISTO EL JUEGO POR ESTAS TIERRAS, SABEMOS QUE LA VERSIÓN CINEMATOGRÁFICA SERÁ GENIAL

La compañía productora de Madonna ha comprado los derechos de este juego de rol de protagonista femenina a Square. El juego aún no ha llegado a España, pero ya existe una versión cinematográfica japonesa.

No es probable que la «Chica Material» (o Maternal, según se mire) represente el papel de Aya Brea, una mujer normal que intenta frenar el avance de un virus alienígena en Nueva York durante la Nochebuena de 1997, después de que la ópera a la que ha asistido se haya convertido en un auténtico infierno

▼ ¿Quizá Gwyneth Paltrow? ¿Mira Sorvino? Nos gustaría ver quién será la afortunada.





¿EL JUEGO MÁS POPULAR DE LOS ÚLTIMOS DIEZ AÑOS? CUALQUIERA CONECTADO A UNA RED ESTARÍA DE ACUERDO, PERO UNA VERSIÓN CINEMATOGRÁFICA COMBINANDO ALIENÍGENAS CON ALIENÍGENAS SERÍA EL NO VA A MÁS

Hace un par de años que se oyen rumores y especulaciones sobre este *shoot 'em up* en primera persona. Hubo un tiempo en que se decía que los autores de *Doom*, Daffyrdab Hugh y Brad Linaweaver, estaban trabajando en el guión, pero desde hace bastante tiempo no se ha oído nada más sobre el proyecto hasta que en el pasado mes de febrero se puso al descubierto un nuevo ángulo de ataque. Todd McFarlane, la leyenda del cómic que renovó *Spiderman* y creó *Spawn*, anunció en un famoso programa radiofónico estadounidense que estaba trabajando en una nueva versión del guión.

Quizá sea éste el empujón que necesitaba el proyecto para hacerse realidad.



◄ Es difícil imaginar cómo piensan convertir un juego de disparos en primera persona sin personajes dominantes en una película. Pero en estos tiempos que corren, cualquier cosa es posible.

«Algunas licencias cinematográficas son decepcionantes porque los programadores deben apresurarse para sacar el producto a tiempo»

PRÓXIMAMENTE

ALIEN RESURRECTION

Renovación del cuarto episodio de la franquicia alienígena en una matanza de espantosas criaturas

Si 13 niveles de acción en 3-D trepidante consiguen acelerar tu pulso, éste es el juego que buscas. Con cinco personajes para elegir y multitud de máquinas de matar espaciales, completar las tareas asignadas será una auténtica prueba de fuego tanto para tu mente como para tu cuerpo. La acción es un fiel reflejo de la película, incluyendo al «Padre», la computadora parlante que actúa como tu guía.



▲ Por fin podremos jugar con Winona Ryder.

PRÓXIMAMENTE

X FILES

► La verdad puede estar aún por descubrir, pero a esta pareja pronto la vamos a ver en una PlayStation.

Lo sentimos, pero no es el juego de la película. Es algo diez veces mejor y totalmente nuevo

Es como tener tu propio episodio. David Duchovny y Gillian Anderson rodaron una historia original a las órdenes de Chris Carter, el creador de la serie. Se trata de una gran aventura que se sitúa en el papel de tercer agente que colabora con Mulder y Scully. El producto final es tan bueno que saldrá al mercado en cinco CD en unos pocos meses.



originales, mientras que para las películas inspiradas en juegos ha sido prácticamente imposible. En realidad, la única razón de peso para ver la sorprendente *Street Fighter* de 1994 fue la presencia de una irresistible Kylie Minogue. No obstante, a pesar de la interminable sucesión de productos mediocres, existe una buena cosecha de juegos derivados del cine a punto de salir al mercado y algunas, no menos interesantes, películas inspiradas en juegos. La industria del juego nunca lo ha tenido tan fácil. La gente vuelve a ir al cine masivamente. Que llegue a dar en el clavo no es más que una mera cuestión de tiempo.

De Pascuas a Ramos

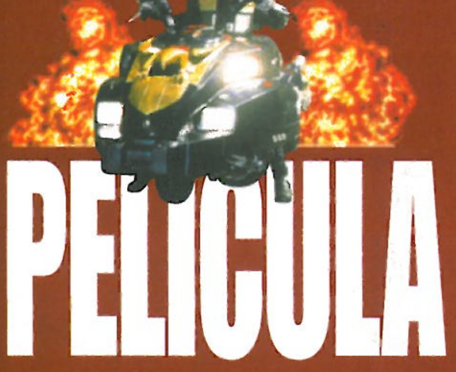
«Creo que la razón principal por la que las licencias de películas son tan decepcionantes es que cuentan con un periodo de desarrollo muy corto, para así hacerlas coincidir con el estreno de la película», opina Keith Robinson, jefe de desarrollo de Argonaut Software. Estos problemas no existen para Argonaut, que en la actualidad está dando las últimas pinceladas a *Alien Resurrection*, más de un año después de su estreno. Obtener una licencia de esta calidad sólo ocurre «de Pascua a Ramos», afirma Robinson.

Hacer un juego a partir de una película debería ser algo fácil. Un estudio quiere crear un juego, invita a unos programadores para que se pongan manos a la obra, los encierra en una habitación llena de aparatos de vídeo y ordenadores, pone en manos del programador las mejores secuencias y el resultado es un gran juego. Parece fácil, pero...

«Algunas licencias cinematográficas se encuentran con serias tra-

«Aprovechando el éxito entre el público, los promotores de juegos basados en películas saben que cuentan con un apetitoso segmento de mercado»

TODOS LOS JUEGOS DE PELÍCULA



Juegos. Hemos tenido unos cuantos. La mayoría de las veces han sido un fracaso. Pero de entre el montón destacan unos cuantos productos de calidad que merecen tu atención.

BICHOS

BICHOS

Una bonita y colorida aventura que poco tiene que ver con *Spyro* o *Crash*. De todos modos, la película es mucho mejor.

ALIEN TRILOGY

En sus tiempos fue un título emocionante, pero su renovación de ahora es un tanto mamilla y la falta de variedad de sus alienígenas echa a perder un buen juego de disparos que peca de repetitivo.

BATMAN FOREVER

La versión cinematográfica de 1995 dividió al público en dos bandos: partidarios y detractores. Con el juego no existe este problema. Cualquiera con un mínimo de inteligencia puede ver — a pesar de la oscuridad reinante — que no es uno de los mejores títulos para la Play.

BATMAN Y ROBIN

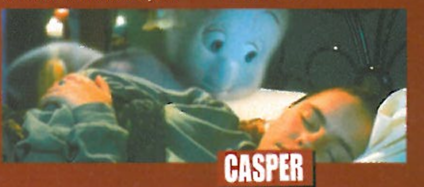
La película no es lo que esperábamos, pero el juego casi lo consigue. Tiene unos gráficos impresionantes aunque los *puzzles* provocan gran frustración. Una lástima.

CASPER

Con la intervención de una Christina Ricci *antes* de florecer en una tentadora mujer fatal, la película se deja ver, pero el juego es un poco pesado y muy aburrido.

LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS

Basado en una obra francesa de gran estética pero algo vacía, no se trata más que de un refrito. Pobre, lento y pesado.



CASPER

PRÓXIMAMENTE

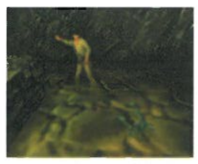
INDIANA JONES

La fuente de inspiración de Lara hace sonar su látigo en una aventura increíble

LucasArts nos traerá esta novedad en breve. Se trata de una palpitante aventura en 3-D, que está llamando a las puertas de *Tomb Raider,* reclamando así para el Dr. Jones la gloria que se merece.

Indiana Jones tiene a Indy trotando por el mundo en busca de las piezas de un artefacto para intentar reconstruirlo antes de que lo hagan los soviéticos. También hay una carrera en coche por una carretera infestada de minas además de todos los elementos típicos de las aventuras de Indy.



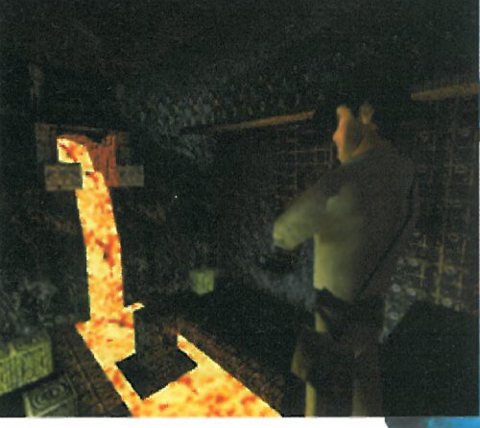



▲ Chasquea tu látigo. Chasquea tu látigo.



▲En la selva, la maravillosa selva, etc.

▲ Más templos.



PRÓXIMAMENTE

¡Y TODAVÍA HAY MÁS!

Nadie ha hecho de Tienes un e-mail un juego de plataformas en 3-D (es una idea), pero hay otras



LA JUNGLA DE CRISTAL. LA TRILOGÍA 2

Bueno, aún no existen *La jugla de cristal 4-6*, pero la secuela de uno de los mejores títulos del mercado (especialmente por su buen precio) es lo que Fox Interactive está preparando. Estos temas americanos estarán a la orden del día.

VIRUS

Thriller de próxima aparición con la participación de Jamie Lee Curtis y William Baldwin. Se trata de un tecno *thriller* con monstruo a bordo incluido, que tiene muy ocupados a los muchachos de Cryo adaptando una versión para PlayStation.

La película se estrenará muy pronto, por lo que puedes esperar ver un gran juego multinivel dentro de unos meses.

ROLLERBALL

MGM Interactive ha tomado el *thriller* de ciencia ficción de James Caan de 1975 y lo lanzará a principios del próximo año. Bitmap Brothers ha anunciado que está preparando *Speedball 2000* para PlayStation. Algo increíble si tienes en cuenta que *Rollerball* fue la inspiración de los juegos *Speedball*, los favoritos de Amiga por aquel entonces.

DRIVER

Si bien no se basa directamente en una película concreta, tiene sus raíces en las persecuciones automovilísticas llevadas a la gran pantalla. Más concretamente, las de los *Granujas a todo ritmo.* La película de Walter Hill de 1978, *The Driver*, repleta de buena acción automovilística, debe de haber estado presente en las mentes de los creadores de Reflections cuando trabajaban en este título.

TODOS LOS JUEGOS DE PELÍCULA

Si crees que un Pad tiene alas y que la secuencia de vídeo es ese sitio donde puedes comprar tus discos, fíjate bien y no te pierdas detalle.

LA JUNGLA DE CRISTAL

Tres grandes películas convertidas en tres juegos excelentes en uno por 3.990 pesetas. Un juego de disparos, un ejercicio al estilo *Virtua Cop* y un juego destructor de coches. Gráficos excelentes en cada sección y jugabilidad emocionante.

EL QUINTO ELEMENTO

La espléndida aventura épica de ciencia ficción de Luc Besson se transforma en una adaptación con poco brillo y casi nada nuevo. No nos sorprende.

EL QUINTO ELEMENTO

GHOST IN THE SHELL

Uno de los mejores comics *manga* convertido en una sosa adaptación con algo de acción y breves persecuciones al estilo *Doom.*

HERCULES

Un juego de plataformas medianamente decente en la misma línea de los viejos *Aladdin* y *Jungle Book.* La película no es una maravilla, así que el juego no nos ha decepcionado.

HERCULES

INDEPENDENCE DAY

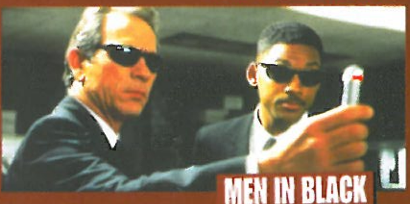
Una nueva versión del viejo *Afterburner* en 3-D con gráficos poligonales que recuerdan ligeramente a Will Smith y Tommy Lee Jones. Nada nuevo bajo el sol.

JUEZ DREDD

Un *shooter* en 3-D basado en la película, bastante diferente de *Time Crisis.* El sistema de control es bastante malo. Una pena.

MEN IN BLACK

Una gastada versión al estilo *Resident Evil.* Los gráficos tienen un toque estrambótico, pero no pasa de ahí. El argumento es pesado y



MEN IN BLACK

«Los juegos derivados de películas lo tienen difícil a la hora de recrear la emoción y la presencia visual del original»

PRÓXIMAMENTE

TOMORROW NEVER DIES

Fuimos de los primeros en traerte todas las novedades de la serie Bond. La cosa promete mucho



Black Ops está dando los últimos toques a su espectacular versión de James Bond, intentando hacer para PlayStation lo que *Golden Eye* hizo para N64. El mejor agente secreto británico de todos los tiempos dispara y seduce a diestro y siniestro en una aventura en tercera persona que promete ser una gozada (chicas, coches, etc.) La prometida opción multijugador podría ser la gran sorpresa que permitirá convertir a este título en una leyenda del género. Ya no podrás decir que no te hemos avisado.



▲ Uno de los increíbles niveles del juego se basará en acción submarina de primera. Así lo esperamos porque en Black Ops aún no están del todo decididos por esta opción.



▲ No, Sr. Bond. Esperamos que su juego sea irremediablemente bueno.



▲ Una simple alambrada no puede frenar al mejor.



▲ Aviones, bombas y armas. Aquí hay de todo.



▲ Las secciones nocturnas son muy *Metal Gear.* Sobresaliente.

bas para crear la versión en juego. La culpa la tiene su tozudez en retener elementos de la película que son totalmente inútiles en un juego. Algunas características fantásticas del juego son desestimadas porque no aparecen en la versión cinematográfica o porque comprometerían su integridad artística», comenta Robinson. «En nuestro caso, Fox nos ha permitido efectuar cambios radicales en los diseños originales.»

En este sentido, concluye que «tenemos la posibilidad de cambiar ligeramente el contenido porque el estudio cree que debes estar preparado para introducir cambios con el fin de obtener el mejor juego posible. Si das con una gran idea, ésta debe mantenerse. Por supuesto, todos los cambios se llevan a cabo previa consulta con Fox para que no se produzcan sorpresas desagradables».

Caras familiares

Con suerte, todos nos llevaremos desagradables sorpresas cuando de la nada empiecen a aparecer toda suerte de caras familiares siguiendo el lanzamiento de *Alien Resurrection.* La pasión que sentimos por ciertas películas y sus estrellas es la causa principal de la aparición de innumerables imitaciones en forma de juegos basados en películas. Es la sensación más parecida a ser la estrella de nuestra película favorita que jamás podremos experimentar. Aprovechando el éxito entre el público, los promotores de juegos basados en películas saben que cuentan con un apetitoso segmento de mercado.

Lo mismo vale para las películas basadas en juegos. Los juegos no son más que otra fuente de historias sobre las que basar películas, igual que la literatura, la televisión, los artículos periodísticos o las historias reales que llegan a la gran pantalla. No hay que darle más vueltas. Puesto que nos hallamos en la era dorada de los juegos —más gente que nunca está jugando con algunos de los mejores juegos de todos los tiempos— no hay razón alguna que impida que los juegos de mayor éxito puedan llegar a ser excelentes películas. Todo ello a pesar de que la mayoría de las películas basadas en juegos pasarían apuros para hacerse con una franja horaria medianamente buena en televisión.

«Los juegos basados en películas nos permiten vivir la sensación más parecida a ser la estrella de nuestra película favorita que jamás podremos experimentar»

Demasiado ocupados

Hemos intentado ponernos en contacto con los productores de la película *Tomb Raider* para saber por qué quieren seguir con la idea de una Lara de carne y hueso, pero un año después de anunciar el proyecto se hallan tan involucrados en las tareas preliminares que no han respondido a nuestras llamadas.

Hasta que alguien consiga hacer una gran película a partir de un juego, seguirá considerándose a este género como una forma fácil de hacer que los espectadores gasten su dinero. Tanto los juegos como las películas son excelentes, pero alcanzar la grandeza en un campo intermedio es muy difícil aunque el futuro parece prometedor.

el juego resulta frustrante. Una oportunidad perdida. La película era genial.

PEQUEÑOS GUERREROS

Pequeños soldados corren por cavernas y pantanos matándose unos a otros. En eso consiste tanto el juego como la película. Ninguno de los dos es demasiado brillante.

STAR WARS: MASTERS OF TERÄS KÄSI

No se trata de una verdadera adaptación cinematográfica, pero cuenta con la presencia de los chicos de *La guerra de las galaxias.*

STREET FIGHTER LA PELÍCULA

El único «juego de una película basada en un juego» es una birria. Aburrido...

EL CUERVO: CIUDAD DE ÁNGELES

... pero no tanto como éste. *El cuervo* era una buena película, pero su secuela es débil. El juego es una buena adaptación pero no está bien acabado.



EL CUERVO

EL MUNDO PERDIDO

¿Por qué eligen películas de calidad dudosa para hacer juegos? ¡Ah, sí! Por el dinero. Bueno, pues mira bien donde inviertes tus ahorros porque se trata de un juego de plataformas de lo más corriente basado en la secuela de *Parque jurásico.*

TOP GUN

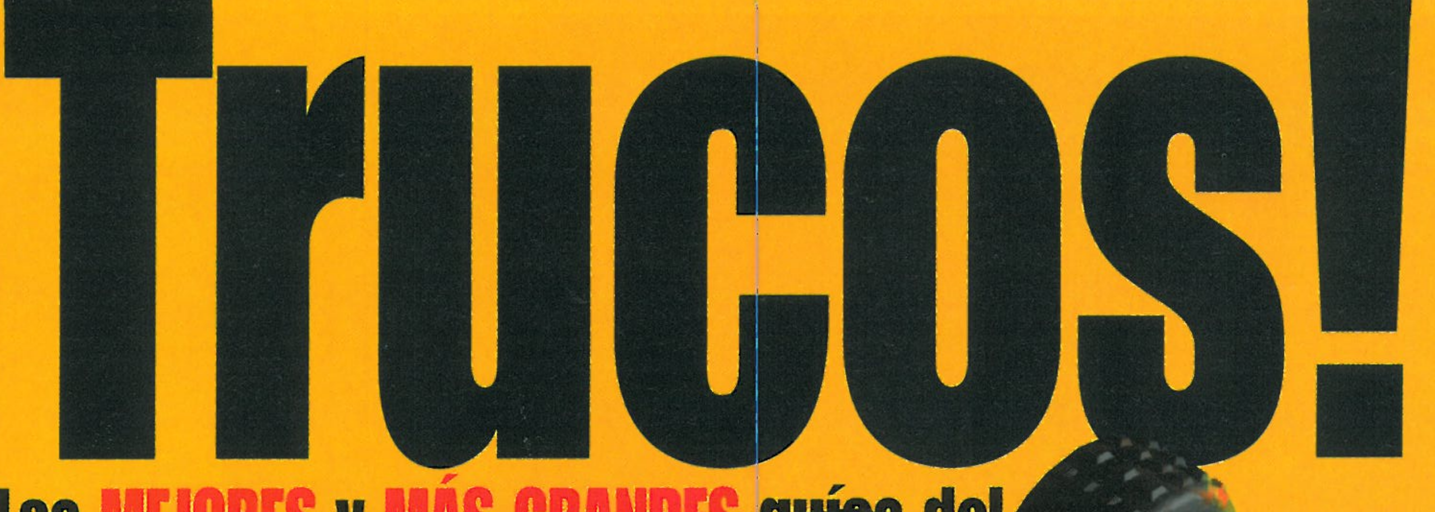
Una de las mejores películas de los años 80 fue saqueada y convertida en uno de los peores juegos de los años 90. Nos parece intuir una constante en toda esta historia. ¿Sabes a qué nos referimos?

JUEGOS DE GUERRA

Una combinación de elementos de *C&C* y *Return Fire* crean un juego ligero en estrategia pero muy pesado en acción. Increíble animación. La película puede no ser de lo mejor, pero el resultado del juego es de lo mejorcito. PSP

NÚMERO 1 YA A LA VENTA





¡Trucos!

Las **MEJORES** y **MÁS GRANDES** guías del

44 ROLLCAGE



40 GUARDIANS CRUSADE

¡Trucos!



Pequeños trucos





● Analizado: PSP N.º 23 ● Puntuación: 86%

Guardians Crusade

No es fácil llegar a ser un caballero. Y para ti, el elegido por la Fortuna, todavía menos. Tu pueblo está en peligro y en tus manos descansa el futuro de tus conciudadanos. Pero para que tu valor se imponga a las hordas del mal deberás sufrir muchas calamidades y superar montones de pruebas. Hacer de niñera (del monstruito rosado llamado Baby), conseguir las cuatro piezas de la armadura sagrada, ayudar a los Kellians o cruzar un desierto son algunos de los desafíos que te propone Guardians Crusade, la última creación de los chicos de Tamsoft.

KNIGHT & BABY CÓMO TERMINAR EL JUEGO

Dónde	Qué hacer	Notas
Orgo	Ve a la casa de Mayor, recibe una carta	Tiene el tejado rojo
San Claria	Ve a la casa de Mayor, dale una carta	La casa del Norte, segundo piso
Regreso a Orgo	De regreso, te encuentras a Baby	
La cueva del miedo	Dejas a Baby	La cueva está al Este de San Claria, cerca de la tumba
Regreso a Orgo	Duerme en la cama de tu casa	Tienes una pesadilla
Regreso a la cueva del miedo	Busca a Baby, te encuentras con los Kellians	Sigue la pared de la derecha, sigue hacia la derecha
Kell	Mata a Mushmare en el cuarto del almacén	La entrada está a la derecha del pueblo
Entrada detrás del líder	Entra	Haz girar la cámara para ver la entrada
La cueva del miedo, parte 2	Atiza a Gailbinder	Sigue la pared de la derecha, sigue hacia la derecha
Coastal Inn	Ve a la habitación siguiente, habla con Bonik y vete a la cama	
	Ve al piso de abajo, habla con los dos y márchate	
Fuera del Coastal Inn	Gira a la derecha, sigue la orilla por tu lado izquierdo	Ve hacia el Este
Isten	Habla con Marco que está en la casa de la parte Sudoeste de la ciudad	
	Habla con Darkbeat en la barra del techo naranja	
	Habla con el Gobernador y su hija	
	Ve a descansar al hotel, pierdes la pelea	
	Vete por la salida ESTE de la ciudad	
	Sigue el camino de Zed Harbor	En la casa de la parte Sur de la ciudad
Zed Harbor	Ve a las taquillas en la parte Sur de la ciudad	
	Ve a hablar con el Gobernador en su casa	Ve al muelle y te encuentras con el grupo de Kalkanor
	Sal de la ciudad y ve hacia el Oeste, sigue el camino	
	Tiene un tejado rojo y no tiene puertas, cerca de las taquillas	
Desierto	Vete hacia el desierto, sigue la pared de tu derecha	Métete en el túnel
Túnel acogedor	Recibe un artefacto para entregárselo a Galik en Copley	
	Atraviesa el túnel hacia el otro lado	
	Sigue el camino hacia Copley	Agarra un montón de ítems HP revitalizadores
Copley	Ve a casa de Galik	
	Sal de la ciudad y gira a la izquierda, sigue el camino hacia el pantano	
	Ve hacia el otro lado del pantano, hacia las ruinas de Kuldo	Separada en la parte Sudoeste de la ciudad
Kuldo Ruins	Sigue recto adelante y baja las escaleras	
	Gira a la derecha, sigue recto adelante para ver al león blanco con alas	





PEQUEÑOS TRUCOS

Bust-A-Move 4

Personajes extra

Introduce el código siguiente en la pantalla de títulos para soltar los seis personajes de *bonus*:

Derecha, Derecha, Triángulo, Izquierda, Izquierda.

Opción Tarot

Introduce el código siguiente en la pantalla de títulos para activar la opción de lectura de tarot en la pantalla de opciones de la tarjeta de memoria:

Arriba, Triángulo, Abajo, Triángulo, Arriba.

Demo Talk

Introduce el código siguiente para liberar la Talk Demo en la pantalla de opciones de lectura del tarot:

Mantén pulsado abajo y pulsa:

Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Cuadrado, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, suelta Cuadrado.

Otro mundo

Introduce el código siguiente en la pantalla de títulos para activar Otro Mundo. Cuando inicies el Modo Puzzle obtendrás otra serie de sabrosos *puzzles*:

Triángulo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Triángulo.

Crash Bandicoot 3

Manzanas de monos

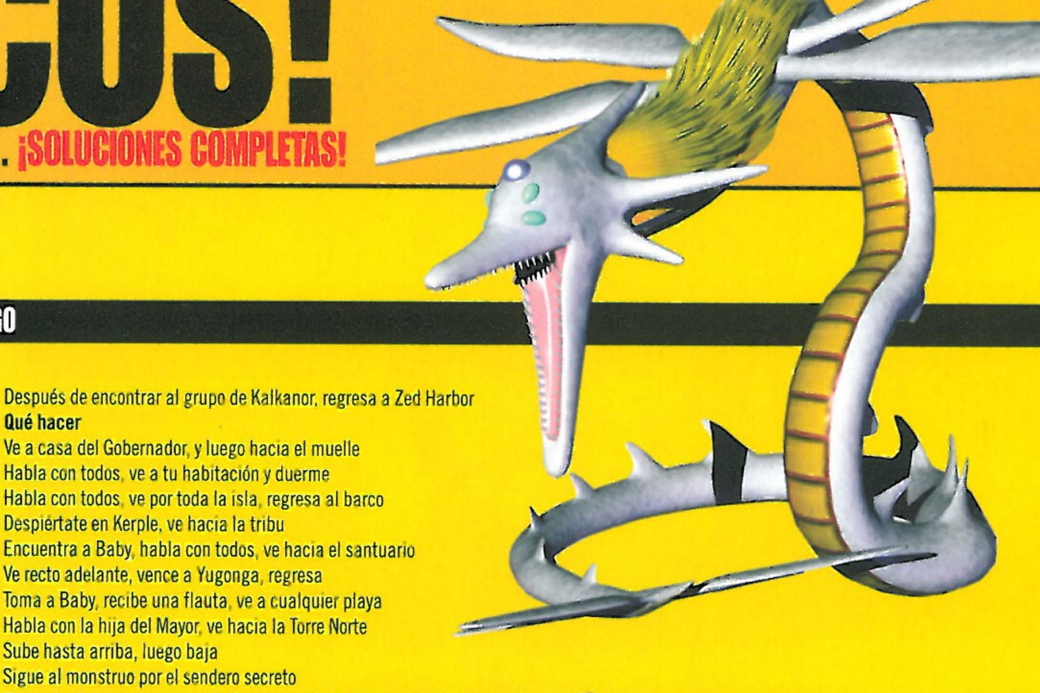
Cuando juegues un nivel que tenga los monos que lanzan piedras, después de destruir los jarrones que ocupan podrás lanzarte sobre esos cobardes y obtener las manzanas gratis.

La demo oculta de Spyro en Crash 3

En la pantalla de títulos, pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado.

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!



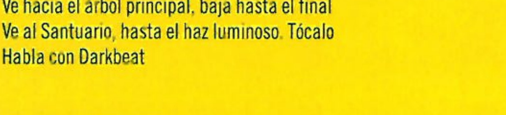
KNIGHT & BABY CÓMO TERMINAR EL JUEGO

Después de encontrar al grupo de Kalkanor, regresa a Zed Harbor

Dónde	Qué hacer
Zed Harbor	Ve a casa del Gobernador, y luego hacia el muelle
Zephyr	Habla con todos, ve a tu habitación y duerme
Jungo	Habla con todos, ve por toda la isla, regresa al barco
Kerple	Despiértate en Kerple, ve hacia la tribu
	Encuentra a Baby, habla con todos, ve hacia el santuario
Santuario de Kerple	Ve recto adelante, vence a Yugonga, regresa
	Toma a Baby, recibe una flauta, ve a cualquier playa
Den Heldar	Habla con la hija del Mayor, ve hacia la Torre Norte
Torre Norte	Sube hasta arriba, luego baja
	Sigue al monstruo por el sendero secreto
	Ve a una playa arenosa, usa la flauta, ve al Este hacia el Continente Este
Trisken	Ve al Castillo y habla con todos, mata al ladrón
	Persigue a Baby, usa la salida Este para salir de Trisker, sigue el camino
	Ve hacia el Norte al Este de Garam
Garam	Ve hacia el lado Este de la ciudad, hacia la cueva
	Lucha contra Rubal, ve hacia Denvrado
Denvrado	Habla con todos, ve hacia la Torre de Dios
Torre de Dios	Lucha contra Rubal, ve a Denvrado
	Lucha contra Gwindalin
	Ve al Santuario sagrado
Santuario sagrado	Habla con el hombre santo en la parte posterior del edificio
	Ve a la Torre de Dios
Torre de Dios	Lucha contra los Guardianes, lucha contra Karmine
Picardo	Habla con Darkbeat (puerta púrpura)
	Ve a la biblioteca (puerta roja)
	Ve hacia la puerta naranja para usar la verja
	Encuentra las cuatro partes de la armadura sagrada

LAS CUATRO PARTES DE LA ARMADURA SAGRADA

Dónde	Qué hacer
Penguii	Ve hacia el Norte, al Templo del Norte
Templo Norte	Entra, toma el segundo camino de la derecha, cruza la entrada, sigue el camino. Sal fuera. Toma la primera rampa hacia abajo, escoge la rampa del medio y baja, ve por la única rampa que baja (aquí sólo puedes elegir una), toma la rampa de la izquierda (aquí sólo puedes elegir una), no tomes la última rampa hacia abajo, gira a la izquierda y cruza la entrada
Castle Ryan	Castle Ryan está en la parte Sudeste del Continente Oeste. Habla con el Búho, ve al vestíbulo principal, ve hacia las cuatro esquinas para accionar los interruptores y dirígete a la entrada secreta ubicada en línea recta delante de la entrada principal
Denime Plain	Cerca de Isten
	Ve hacia el árbol principal, baja hasta el final
Kerple	Ve al Santuario, hasta el haz luminoso. Tócalo
Picardo	Habla con Darkbeat



Usa la verja para llegar a Picardo





Devil Dice

Avance rápido

En el modo Guerras, y en cuanto tu medidor de vida se agote, pulsa el botón Triángulo. Los personajes que quedan acelerarán su avance en lo que queda de ronda.

NOTA: Esto sólo funciona cuando sólo quedan jugadores del ordenador en una ronda.

Instrucciones verbales

En la pantalla de los títulos, pulsa Derecha. La primera vez que hagas esto aparecerá el mundo «Rules», seguido de instrucciones verbales para el juego.
Cuando terminen las instrucciones, sigue pulsando Derecha hasta que regreses a la pantalla de inicio.
Pulsa Derecha una vez más y pintará la misma sustancia en un color distinto que dirá «Técnica básica». Te dará las técnicas básicas verbalmente. Así que ahí lo tienes.

NHL '99

En la pantalla de contraseña, introduce los siguientes códigos:

3RD - Jerseys opcionales
BRAINY - Grandes cabezas
BIGBIG - Grandes jugadores
FREEEA - Equipos EA Blades y Storm
SPEEDY - Jugabilidad más rápida
VICTORY - Secuencia de vídeo.

Rogue Trip

Introduce estas claves como contraseñas:

Platillo volante - R1, C, X, C, L2, O
Juega como Goliath - T, L1, R1, X, L2, L2
Juega como Nightshade - R1, R2, L1, L1, X, O
Juega como Helicóptero - L1, T, R2, T, T, R1
Captaciones dobles - L1, L2, O, L1, R1, C
Armamento aumentado - R1, T, R1, T, L1, C
Turbos ilimitados - C, X, O, T, R1, R2
Saltos ilimitados - O, C, R2, X, T, R2
Niveles de funtopia - X, O, L2, X, C, L1
Nivel Gulch - X, C, O, L1, L2, C
Batalla de malos - O, R2, R1, C, L1, R2
Batalla de malos 2 - O, O, L2, L1, T, T
Batalla de malos con Big Daddy - C, T, O, O, R2, R2.

Spyro the Dragon

99 vidas

Introduce el siguiente código durante el juego para obtener 99 vidas: Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadra-



¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

Súbete a uno de estos cacharros, abróchate el cinturón y prepárate para participar en la carrera más loca y temeraria que jamás correrás.

● Analizado: PSP N.º 23 ● Puntuación: 94%

Rollcage

Si estás en tu sano juicio, cuando veas Rollcage por primera vez no harás ni caso del modo Liga y pasarás directamente a la acción en el modo dos jugadores. ¿Te interesa saber cómo derrotar a tus adversarios sin tener que practicar durante el resto de tu vida? Aquí tienes todo lo que necesitas saber

SAPHIRE

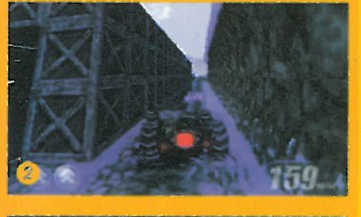
AREA 52 (Tiempo a batir: 25:93)

¿Son más rápidos los atajos? Tú decides. El primero lo tienes frente a ti nada más empezar. Es el túnel que hay a mano derecha, el que tiene las cajas delante. Es mejor no hacer nada hasta haber destruido las cajas con un misil. El método normal puede ser un poco más difícil, pero hay más *power ups*. Después de haber entrado en el primer túnel de la izquierda, dirígete hacia el mini hangar de la derecha alineándote a la izquierda de la fila de árboles que hay a la derecha. Así evitarás todos los árboles y tanques y podrás recolectar un *power up*. Pronto llegarás a una curva cerrada marcada por un *sub* (1). Debes soltar el acelerador para girar con suavidad, pero sin frenar porque podrías derrapar. Hallarás otro hangar antes de llegar a la peligrosa sección montañosa. A la derecha de este hangar hay un *power up* escondido bajando por un estrecho pasadizo. La verdad es que no compensa tomarse tanta molestia (2). La sección montañosa no es tan terrible como parece mientras no utilices un *power up* de velocidad. La carretera está ahí por algún motivo. Intenta no salirte de ella y todo irá bien.

G-FORCE (17:13)

Aquí se ponen a prueba todas tus habilidades automovilísticas. Necesitarás la ayuda de techos y atajos para conseguir los mejores tiempos. Los muros del primer túnel son muy indulgentes y te permiten subir hasta el techo y usar las *power bars* (3). Si te crees capaz, toma el último *power up* que está al final del techo, espera a que las ruedas agarren y dirígete a la izquierda (4), hacia el túnel secreto, donde podrás volver a usar las paredes. Cuando salgas, no te molestes en intentar volver a la pista si quieres conseguir un tiempo récord en una vuelta. La línea de llegada se extiende a través de la pista. PSP



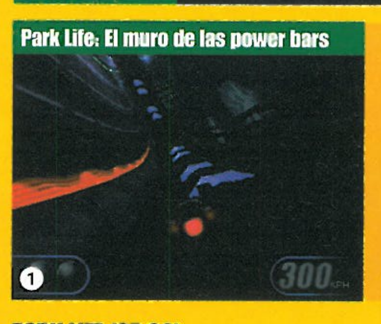






NEOTO

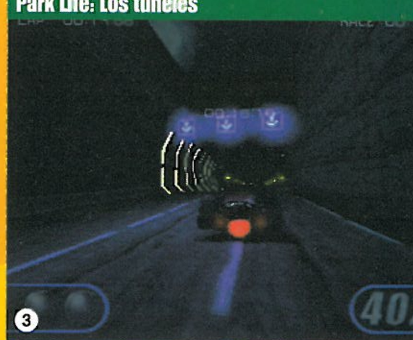
Park Life: El muro de las power bars



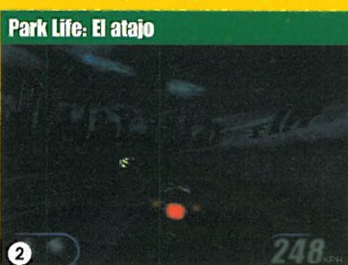
PARK LIFE (27:20)

Lo primero que tienes que hacer es dirigirte hacia el muro con las barras de aceleración al lado (1). Pero apártate antes de llegar al final, de lo contrario te resultará imposible controlar el coche. Las barreras intermitentes que hay más adelante apuntan hacia una ruta secreta a través de un parque (2). Aquí es muy fácil perderse, así que manténte a la izquierda de la luz y dirígete hacia las escaleras. Pero si te quedas en la pista normal, sigue en la izquierda justo después de las barreras intermitentes porque un muro saliente que hay antes de la sección del túnel te causará todo tipo problemas (3). Ahora sólo tienes que correr pero recuerda que la primera curva de la próxima vuelta viene mucho más rápido que antes.

Park Life: Los túneles



Park Life: El atajo



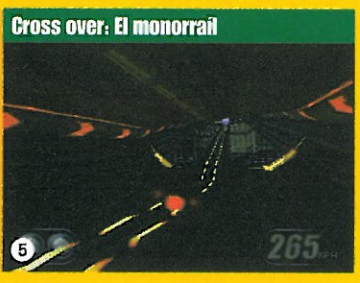
CROSS OVER (38:53)

Es una pista horrible. Seguramente por eso es la última de la liga. En los primeros 90 metros hay una ruta secreta que sale de la derecha (4) y pasa por un cuadrado de color, pero no parece que así ahorres mucho tiempo. Es mejor que te

Cross over: La ruta secreta



Cross over: El monorrail



ARMAMENTO

- **Homing Missile** No elimina enemigos pero destruye edificios y obstáculos desagradables. Muy útil para obtener buenos tiempos de vuelta y para dejar ciego a tu compañero.

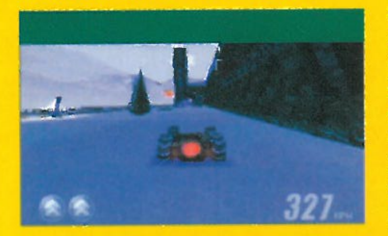


- **Driller** De ahí salen tres misiles que muy probablemente harán que tu rival salga girando como un ventilador.
- **Time Warp** Hace que todo el mundo vaya más lento mientras a ti te deja intocable y listo para ponerte en cabeza.
- **Leader Missile** Hace exactamente lo que su nombre indica. Va a por el número uno.
- **Wormhole** Hace que la persona de delante de ti vaya detrás. Evidentemente, se trata de algo bueno.
- **Ice Sheet (capa de hielo)** Hace que todo sea mucho más difícil para todos aquellos que te rodean de una forma, digamos que resbaladiza. Terrible y a la vez esencial.

NEOTO (CONT)



quedes en la pista normal y uses los *power up* de velocidad porque te resultará difícil controlar el coche en ninguna otra parte.
Meterse en el «monorraíl» después del túnel es difícil... pero puede hacerse (5). Acelera y súbete al techo. Quédate en el medio para evitar la estúpida sección de baches de la pista.



Flood Zone: Curva 1

Ahora, el cruce. Puede parecer obvio, pero es mejor que dirijas tu coche cruzando de izquierda a derecha en vez de intentar ir en línea recta. Ahora todo será más fácil. Usa bien los muros en los túneles que quedan.

FLOOD ZONE (34:30)

Es la pista más difícil de seguir porque las señalizaciones están escondidas con toda la picardía. Después del primer túnel, quédate a la derecha y usando los *power up* que hay más adelante a modo de guía haz un giro de 90 grados a la izquierda en cuanto llegues a uno de ellos (6). Caerás por un canal de desagüe. Sigue hacia el final, ignora el agujero en la pared de tu izquierda, rodea la torre y regresa por donde has venido (7). Puede parecer una estupidez, pero si no lo haces, no podrás con el resto de la pista. Ahora pasa por el agujero de la pared que queda a tu derecha marcado por

Flood Zone: La curva en forma de «U»



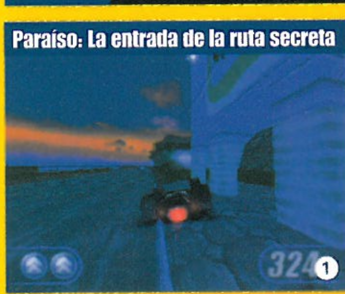
Flood Zone: La curva del muro



una luz naranja (8). No es tan fácil como parece. Aunque el agua no te hará aminorar la marcha, te impide girar.
Quédate sobre el asfalto y vuelve sobre el mismo camino con suavidad. La cautela es la clave ya que cualquier fallo puede terminar en desastre. Ahora será un puro placer hasta llegar a la línea de meta. PSP

HARPOON

Paraíso: La entrada de la ruta secreta



Paraíso: El valle secreto



PARAISO (16:05)

La clave consiste en hallar el atajo si quieres conseguir tiempos por debajo de los 20 segundos. Está bien oculta detrás de un enorme edificio con la palabra *«Coast»* (1) y de un arbusto. Cruza por la hierba que hay detrás del edificio. La cautela es la clave en una sección secreta muy complicada (2). Pero si evitas cualquier desastre, cuando salgas del atajo irás en cabeza y estarás muy cerca de la línea de llegada (3).



Paraíso: La recta final



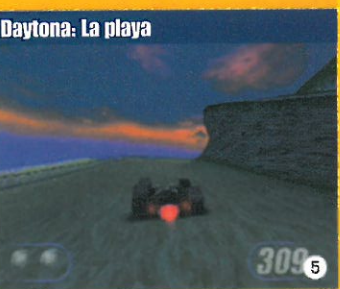
DAYTONA (23:50)

Aquí el camino secreto no está tan bien oculto, pero su uso sigue siendo fundamental. Antes de llegar a ese punto, ten cuidado con la primera sección del valle y levanta ligeramente el pie del acelerador al aterrizar, de lo contrario saldrás dando vueltas por todas partes.
A medida que se abre la pista, avanza hacia la playa conduciendo con suavidad hacia la izquierda después del último edificio (4). La sección elevada puede parecer más fácil, pero no hay tantos *power up* y tendrás que girar bruscamente a la derecha antes de encarar la recta.
Mientras tanto, la playa es más recta y contiene montones de *power ups* (5). El único problema es salir de ella. Dirígete hacia la rampa de hierba. Acelerar por entre los árboles es nuestro método favorito (6)... lo que nos deja el gran salto para la recta final. Si tienes *power ups* de velocidad, utilízalos antes que la *speed bar* o no funcionarán a tiempo. También tendrás que alinearte totalmente

Daytona: La entrada a la playa



Daytona: La playa



Daytona: La colina de hierba



do, Círculo, Arriba, Círculo, Izquierda, Círculo, Derecha, Círculo

Nivel Select
Durante el juego, haz una pausa y ve a la pantalla de inventario. Ahora pulsa Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, Arriba, Derecha, Abajo. Cuando llegues al de los globos tendrás acceso a todos los niveles

Esquiva la muerte
Este truco funciona en cualquier mundo de cualquier nivel excepto en los niveles de casa. Si te caes de un acantilado, cornisa, etc., sólo tienes que hacer Pausa y salir del nivel. De este modo, acabas en el portal de ese nivel concreto en el nivel de casa y habrás salvado tu vida

Crash Bandicoot: Warped demo
Para poder avanzar, mira la última salida de Crash, introduce el disco de Spyro en tu PlayStation, cárgalo y cuando veas que la pantalla dice «Pulsa Start», presiona los botones L1 y Triángulo simultáneamente. ¡*Voilà*!

El tercer dragón en las torres encantadas
Para llegar al Dragón final ubicado en una parte secreta del castillo, súper carga bajando por la única rampa de súper carga del nivel y sigue súper cargando por la última puerta de tu derecha cuando entres en la habitación que tiene muchas puertas y, cuando pases por esa puerta, haz una súper carga a la izquierda.
Cuando estés cargando irás a la izquierda de la entrada del castillo. Sube por la primera rampa por la que has entrado. Haz un salto de súper carga desde la rampa hacia la entrada secreta. Durante toda esta parte, tendrás que estar súper cargando.
Después de un tiempo llegarás a una escalera llena de fantasmas armados, por lo que es mejor que actúes rápido para poder freír al mago que está al final de las escaleras. Haz que el hada te dé un beso (el beso de esta hada dura para siempre) y mata todos los fantasmas. El Dragón final está aquí.

Test Drive 5

En la pantalla de Puntuaciones, introduce los códigos siguientes:
VRSIX - Libera todos los modos del juego
RONE, NTHREE, MTHREE - Introduce estos tres códigos para liberar todos los coches y todas las pistas
NOLIFE - Más coches
SPURT - Modo súper arcade
AUXYRAY - Secuencia de vídeo con música extra.

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

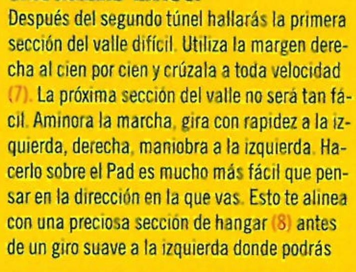
HARPOON (CONT)



Smugglers: La curva del valle



Smugglers: La entrada del almacén



Smugglers: Final frenético

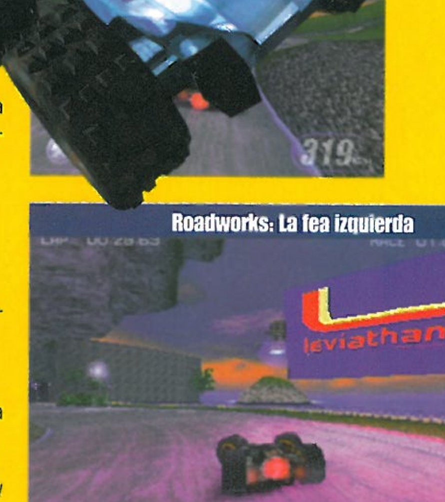
con la barra o derraparás durante diez segundos. Ahora sólo será cuestión de tener suerte con el aterrizaje.

SMUGGLERS (27:53)

Después del segundo túnel hallarás la primera sección del valle difícil. Utiliza la margen derecha al cien por cien y crúzala a toda velocidad (7). La próxima sección del valle no será tan fácil. Aminora la marcha, gira con rapidez a la izquierda, derecha, maniobra a la izquierda. Hacerlo sobre el Pad es mucho más fácil que pensar en la dirección en la que vas. Esto te alinea con una preciosa sección de hangar (8) antes de un giro suave a la izquierda donde podrás aumentar la velocidad usando las barras. Esto te irá bien para tener un buen tiempo de vuelta, pero también quiere decir que toparás con los últimos obstáculos muy rápidamente. Quédate a la izquierda y avanza hacia la línea de llegada cuanto más tarde mejor. Si conduces por el medio, te estrellarás contra las cajas (9). La rampa secreta cerca de la barca es la otra forma de tener un buen final en esta sección. Pero intentar seguir recto por este callejón estrecho es una misión casi imposible que no vale la pena considerar.

ROADWORKS (23:03)

En realidad, aquí no hay mucho por esquivar, pero la diferencia entre una vuelta de 23 segundos y otra de 30 está en un solo error, que normalmente se produce al caer en la zanja. Así que evita esa zanja a toda costa y no sólo porque sea difícil salir de ella. El resto de la carrera es súper fácil y se decide en la última curva (10). Hacerlo bien quiere decir girar al llegar al segundo árbol, usando la *power bar* del vértice y acelerando al máximo. Pero te avisamos: todo esto es casi imposible con una *power bar* de velocidad desplegada. PSP



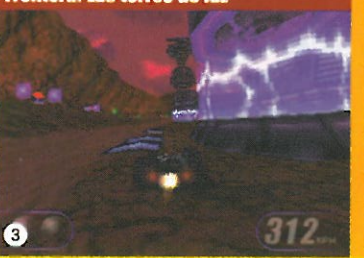
Roadworks: La fea izquierda

OUTWORLD

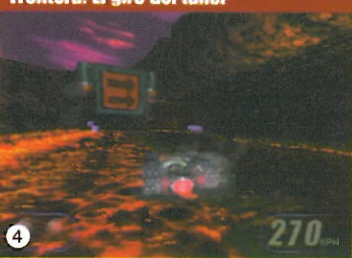


Contacto: Curva inclinada a la izquierda

Contacto: La ruta de los power ups



Frontera: Las torres de luz



Frontera: El giro del túnel

CONTACTO (22:00)

Suponemos que cualquier tiempo por debajo de los 22 segundos es un buen tiempo de carrera. Aquí hay muchas opciones pero la mejor forma es ir a la izquierda cuando la pista se divide. Puedes meterte en la esquina inclinada con mayor facilidad, siguiendo la franja oscurecida de la pared (1). Ahora depende de ti. La pista se divide en tres. La izquierda está llena de barras de aceleración, la central es una trinchera donde una nave espacial despega frente a tus narices y la ruta de la derecha tiene montones de *power bars* (2).

Nosotros preferimos la ruta de los *power up*. Las barras de aceleración te hacen perder el control a la primera curva y la trinchera es demasiado arriesgada. Recuerda que el salto final viene seguido de una curva cerrada a la derecha y has terminado.

FRONTERA (27:90)

Difícil. Tómate con tranquilidad la primera parte de obstáculos yendo hacia la izquierda de las torres iluminadas (3). Mientras te dirijas derecho al túnel, no hay problema... hasta llegar a la bifurcación después de la próxima curva. Hay dos formas de hacerlo. Una es tomar la rampa y saltar a la izquierda, lo cual suele terminar en desastre. La otra consiste en usar la trinchera de la derecha; es más lento pero más fácil. Tú eliges.

El resto es relativamente fácil, si bien tendrás que reducir un poco la velocidad al entrar en las demás curvas. Esta es la sección rápida de la pista y hacer recortes es muy fácil.

ERUPTION (22:73)

Probablemente es una de las pistas más cómodas gracias a su increíble cantidad de *power ups*. Y no es que sea difícil, una vez que sabes cómo entrar en el túnel. Hay una gran señal que apunta en su dirección después del primer giro a la izquierda, y aún es más fácil verla con un *power up* a la derecha (4). Cuando has entrado en el túnel, casi todo es recto y eso hace que parezca que algo va mal, pero es así.

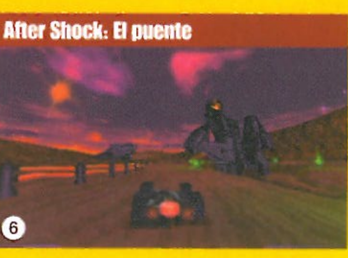
Frontera: La sección del tren

Después del túnel, toma las próximas curvas con rapidez pero con suavidad. Si crees que vas a recortar por las paredes, suelta el acelerador si no quieres girar como un ventilador.

En tu camino se interponen una serie de edificios y de vehículos. Lo mejor que puedes hacer es dirigirte hacia el *power up* de la izquierda (5). En la recta final tienes dos opciones. El túnel contiene una sorpresa desagradable: un enorme tren que se dirige hacia ti. Puedes evitarlo con unas cuantas maniobras por las paredes y el techo. Esta es la ruta más rápida y complicada para llegar al final. Pero el lado derecho tiene más *power ups* y es mucho más fácil. Por eso lo preferimos.

AFTER SHOCK (30:13)

Una de las pistas más largas y más rápidas. En realidad, no tiene muchas complicaciones. Al principio, quédate a la derecha y cuando estés sobre el puente (6) entra en el túnel. No te dejes tentar por la carretera que cruza. Ya la usarás más adelante. En el túnel hay un largo giro a la izquierda en el que deberás usar todos los *power up* que tengas, antes de una caída brutal. La clave es quitar el dedo del acelerador en cuanto veas las luces rojas y déjate caer. Caerás por la vía del tren. Acelera otra vez si te has alineado correctamente en el centro. Ahora sólo tendrás que procurar ejecutar un giro a la derecha relativamente fácil y correr hasta la línea de llegada. PSP



After Shock: El puente

LAS LIGAS

En las ligas de un jugador se utilizan las mismas pistas que en el modo dos jugadores. Para servirte de ayuda en las ligas te revelamos el orden completo de la carrera:

Gemini: Paraíso, G-Force, Contacto.
Scorpio: Daytona, Park Life, Frontera.
Taurus: Smugglers, Eruption, Area 52, Cross Over.
Por último, intenta batir el tiempo de 9:26 en la pista secreta Superbowl. Nos gustaría ver cómo lo consigues.

Registered design by TIME FORCE AG of Switzerland

ULTIMATE CONCEPT WATCHES

TIME FORCE ESPAÑA. Tel. 91 / 594 04 31

P.V.P. 9.950 ptas.

Caja de acero macizo inoxidable

Garantía Internacional 2 años

Sumergible 100 metros

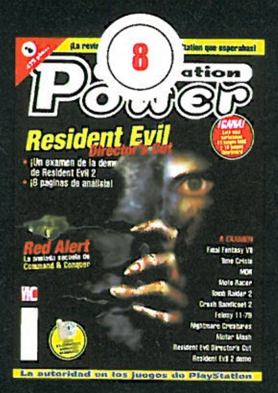
P.V.P. 15.950 ptas.

TIME FORCE

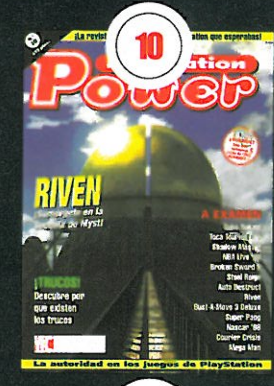
TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE













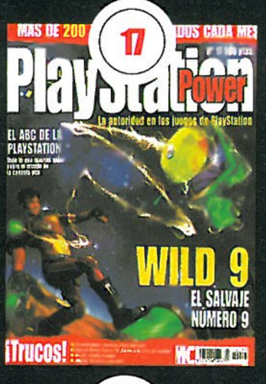
















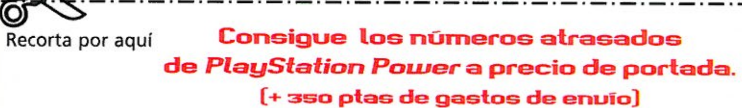








PlayStation Power



Recorta por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a precio de portada.
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20 08022 BARCELONA

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P. ....
Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐
15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐ 23☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

Análisis

Tu guía mensual sobre las novedades PlayStation

54



72



66



68

50

58

70

PlayStation Power te muestra los lanzamientos más importantes del mes. Toda la información que necesitas antes de adquirir un juego la encontrarás en este apartado. No te atrevas a ignorar nuestros análisis.

Y además...

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!

¡Bravo, Alpha!

PlayStation Power ¡Genial!

Street Fighter Alpha 3

Disponible: **Abril**
Precio: **7.990 pesetas**

Ju gadores: **1-2**
Editor: **Virgin**

Fabricante: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**

Pruébalo cuando creas que eres lo bastante duro. Chun-Li abandona su semi-retiro para un último combate.



▲ Un *Dramatic Battle* en pleno fregado. Puedes atascarte en él, o puedes sentarte cómodamente y observar.



► Final perfecto con un súper. ¡Akuma es genial! Esto era demasiado fácil.

▲ Satsui No Hadou Ni Mezameta Ryu en acción. Pues sí, ése es su nombre completo. La traducción sería algo así como el despertar de un instinto asesino en Ryu, para servirle…

Street Fighter Para los principiantes

● ¿Qué quieres saber sobre *Street Fighter Alpha 3?* Bueno, pues se trata de un juego de lucha en 2-D, con gráficos de animación suave pero que parecen dibujos animados. Puedes encontrar a tus personajes favoritos de *Street Fighter* entre los 34 que presenta, y tiene dos nuevos modos de juego. ¡Genial!



▲ Bison —en esta versión es Vega— ejecuta este asombroso súper movimiento Psycho Crush. El pobre Ryu sufre las consecuencias.




▲ Dos nuevos pugilistas ponen manos a la obra. Karin es uno de nuestros personajes favoritos. ¡Hermoso peinado!



El último de la larga serie de juegos Street Fighter. ¿Y eso qué importa? Sigue leyendo

Turbos, Alphas, 2, Ex, películas, colecciones… En los últimos años ha salido tanto híbrido de *Street Fighter* al mercado que la sola idea de pensar en otro provoca reacciones para todos los gustos. Si tuvieras que representar en un gráfico tu interés por *Street Fighter*, el resultado podría mostrar oscilaciones de todo tipo. Así que ¿qué opinas de *Street Fighter Alpha 3*? Veamos.

Te acabas de comprar una PlayStation y disfrutas de lo lindo con tu primer *beat 'em up*. Te apetece tener un *Street Fighter*, pero el *look* de *Dark Stalkers 3* —en la página 58—, también te gusta bastante.

Ve al **Análisis A**.

Pero quizá ya hace bastante que tienes una PlayStation y ya puedes distinguir lo bueno de lo que no vale la pena. Has jugado a un par de títulos *Street Fighter* y te animas a intentarlo con la última versión. O puede que compres *Bloody Roar 2*, (página 54). Ve al **Análisis B**.

También podría ser que seas un adicto irrecuperable de *Street*



▲ El modo World Tour te enfrenta a más de un rival del ordenador a la vez. A menudo tendrás que derrotar a cinco luchadores con una única barra de energía. ¡Cuidado! Ahí tienes dos a la vez.

«Para los principiantes, fans de los beat 'em up y entusiastas de la saga, Street Fighter Alpha 3 es soberbio. Un arcade perfecto »

Fighter. Ya has jugado, más o menos, con todas las versiones y te las conoces como la palma de tu mano. Seguramente acabarás por comprarte *Street Fighter Alpha 3,* independientemente de lo que podamos decirte en estas páginas. Ve al **Análisis C**.

Análisis A

***Street Fighter Alpha 3* para principiantes**

Se trata de otro *Street Fighter* en 2-D. Tiene 34 personajes. Y dos nuevos modos de juego. Y es genial.

Análisis B

Street Fighter Alpha 3* para los fans de los *beat 'em up

Se trata de otro *Street Fighter* en 2-D. Tiene 34 personajes, incluye a nuestros favoritos Ryu, Ken y Blanka, además de cuatro personajes nuevos. Tiene dos nuevos modos de juego. El modo World Tour te sirve para adquirir puntos con los que aumentar tus *power ups.* El modo Dramatic enfrenta a dos personajes contra la máquina. Si eliges uno de tres *ismos* podrás escoger tu estilo de lucha



▲ Si tienes tiempo, echa un vistazo a un Angler Fish. ¿Ves el parecido?

antes de cada enfrentamiento. La opción X-ismo es agresiva; la opción A-ismo es defensiva, y la opción V-ismo es de compromiso. Si te quedas sonriendo tontamente en una esquina y bloqueas demasiado, se agotará el *Guard Power Gauge* y no podrás bloquear más. Serás extremadamente vulnerable.

Y es genial.

Análisis C

***Street Fighter Alpha 3* para adictos irrecuperables**

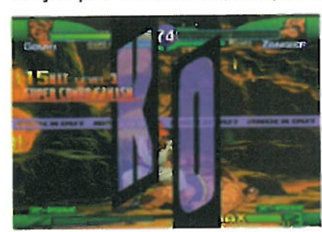
Se trata de otro *Street Fighter* en 2-D. La lista de personajes es la siguiente: Ryu, Ken, Chun-Li, Charlie, Dhalsim, Zangief, Sagat, M. Bison, Akuma, Sakura, Guy, Gen, Adon, Dan, Rolento, Sodom, Birdie, Fei-Long, T. Hawk, Dee Jay, Guile y Evil Ryu.



▲Más peleas en el World Tour. Intenta evitar quedar atrapado entre enemigos.

Street Fighter — Para los medio experimentados, 1ª parte

● Aquí tienes todas las prestaciones que se pueden desear en un *beat 'em up*, incluyendo algunas novedades. El modo World Tour te posibilita viajar por el mundo, adquirir nuevas habilidades. El modo Dramatic Battle te concede unirte a un compañero de ordenador para enfrentarte a un rival de tu CPU.



▲ Acaban de ejecutar a Raging Demon y las consecuencias serán inevitables.



▲ Sodom prueba la potencia de un Super Dragon Punch. ¡Qué bellas sombras azules!



▲ Akuma suelta un golpe corto. Pero eso no afecta a Zangief. Es un tipo duro. Eso sí, su energía parece estar un poco baja.

Street Fighter: para los medio experimentados, 2ª parte

● Ahora puedes elegir entre tres estilos de lucha. El X-ismo se basa más en el ataque; el A-ismo es el mejor, y el V-ismo te permite ejecutar los combos habituales. Genial.



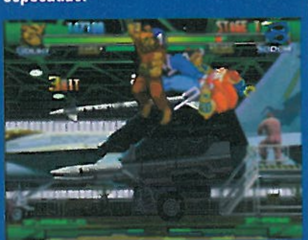
▲ Vuelve Guile, aunque como personaje oculto. No obstante, eso no quiere decir que no pueda superarse.



▲ ¡Doble saludo! Con Ken y Ryu de tu parte tendrías que ser un desastre total para perder una batalla.



▲ Cody y su genial movimiento aéreo. Fíjate que sus muñecas están esposadas.



▲El Dragon Punch de Akuma golpea tres veces, no importa con qué fuerza.



▲ A R. Mika le empieza a doler la cabeza después de tanto «usarla».

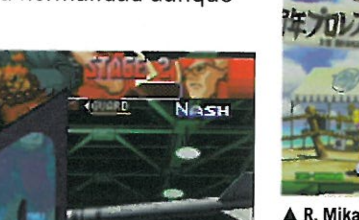
Análisis

Street Fighter Alpha 3

PlayStation Power ¡Genial!

Street Fighter | Para profesionales, 1ª parte

● Otra nueva prestación es el Guard Power Gauge. Su longitud varía en función del ismo que uses y la potencia global de tus personajes. Cuando la barra se agota, tu personaje queda temporalmente incapacitado para bloquear, lo que le deja indefenso ante cualquier ataque, especialmente con los súper. Pero en cuestión de segundos, vuelve a la normalidad aunque un poco más corta.


▲ R. Mika tiene algunos movimientos de auténtica patosa.

▲ La barra del V-ismo de Akuma está llena. Esto quiere decir que puede realizar un combo en cualquier momento. Una lástima que sólo sea uno.

▲ Karin posa para el artista. ¿No te parece guapa?


▲El súper Air Drill de Juni puede lanzar a cualquiera por los aires.

▲ Esto sólo puede significar una cosa. El Raging Demon ha vuelto a encontrar su objetivo.

▲ Es Blanka. ¿O se trata de Jimmy? Sólo su mamá podría saberlo.

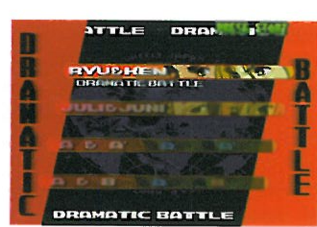
● Akuma hace una representación muy buena de Keith de Prodigy. Verás cómo empiezan los fuegos artificiales en *Street Fighter Alpha 4*...

De *Street Fighter 2* vuelven Blanka, Vega, Cammy y E. Honda. Aparece Cody de *Final Fight* y también nuevos personajes como Karin Kanzuki, Rainbow Mika, Juni y Juli. Cada personaje tiene su propio final y animación.

Hay dos nuevos modos de juego. Los puntos de experiencia que ganas en el modo World Tour te dan acceso a habilidades extra de ismos como Hard Body, Super Defensa, Guard Power Plus y Air Guard. Cada ismo puede aumentar con habilidades que normalmente no están disponibles en la versión arcade.

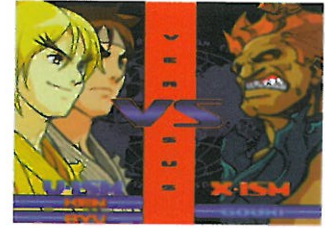
El X-ismo es el de mayor capacidad de daño pero prohibe el bloqueo aéreo o la recuperación de terreno y permite un súper combo al estilo *Street Fighter II*. El A-ismo admite el bloqueo aéreo y las recuperaciones de terreno, desafíos, Alpha Counters y súper combos como los vistos en *Street Fighter Alpha*. El V-ismo es un combo más habitual a imitación de *Street Fighter Alpha 2*.

Los movimientos incluyen ataques aéreos, desafíos, recuperaciones y una serie de combos, Counter y ataques Alpha para enormes combos multi golpe. Los nuevos movimientos ofensivos incluyen combos de enlace dos en uno mediante súper movimientos. Los lanzamientos permiten el asalto multi golpes que empieza con movimientos a la contra, básicos y especiales. Cuando te derriban con un ataque alto, a media altura o te agarran para lanzarte puedes utilizar técnicas aéreas y de recuperación respectivamente.



▲ No sólo puedes jugar en un equipo preestablecido. También puedes tener tu propio equipo.


▲ Blanka se abalanza sobre Honda con su movimiento Head-Bite/Chest-Chomp. ¡Qué pupa!


▲ El escenario más terrorífico del juego es el X-ismo de Akuma. ¡Cuidado con ese súper!

«Street Fighter Alpha 3 es el mejor juego Street Fighter, el mejor beat 'em up en 2-D del mercado, por todo lo que ofrece. Es genial»

Otras novedades son los modos Team Battle, Survival, Dramatic Battle y Final Battle, además de la habilidad de escapar ante ataques aéreos y de evitar el lanzamiento accidental.

Y es genial.

Y por último...

Street Fighter Alpha 3 es el mejor título de la serie *Street Fighter* y, por tanto, el mejor *beat 'em up* en 2-D del mercado, simplemente por todo lo que ofrece. A menos que te halles entre los adscritos a la extinguida categoría D (si aborreces los *beat 'em up*), ya sabes lo que tienes que hacer. Cómpralo, cómpralo y cómpralo. Sigue nuestro consejo. PSP

PlayStation Power

El mejor *beat 'em up* en 2-D de todos los tiempos y el mejor *Street Fighter* por el momento. *Alpha 3* se las ingenia para elevar a un nuevo nivel la categoría «arcade perfecto».

A FAVOR	EN CONTRA
+ Animación fantástica	− Es otro juego *Street Fighter*
+ Todos los personajes favoritos de esta increíble serie	− A veces parece que la animación pierda algunos cuadros
+ Nuevos modos de juego	− No es exactamente Tekken. ¿La próxima vez quizá
+ Vale la pena comprarlo por sus nuevos estilos de lucha	

Puntuación 90%



▲ Los súper movimientos de Vega son los más difíciles de usar para vencer a tus rivales. Son de muy difícil ejecución y requieren un ritmo preciso.



▲ Algunos personajes tienen pocos cuadros de animación.

▲ Super M. Bison tiene una barra de X-ismo infinita, lo que hace que sea difícil derrotarlo.

● Ryu celebra otra victoria. Sus pijamas grandes ocultan una enorme barriga, de la que no se siente demasiado orgulloso, cuyo origen es la ingestión masiva de cerveza.



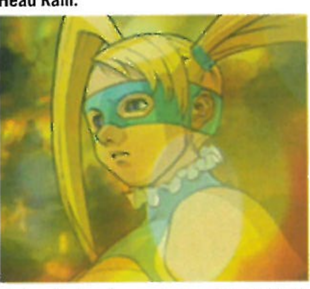
▲ De nuevo el famoso Rolling Attack de Blanka, tan efectivo como siempre.



▲ El World Tour está casi completo. Necesitas el Nivel 32 para acceder a Super Akuma.

◀ Honda muestra su nuevo peinado. Bueno, no. Sólo es una broma. Es su Head Ram.





▲ Las ilustraciones se usan para reducir el tiempo de carga. ¡R. Mika manda!



▲ Mr. Bison, al final de otro exitoso súper movimiento. Como ya es normal, nunca es tan bueno cuando luchas como él. Gen también parece otra cosa hasta que decides usarlo.

Street Fighter: para profesionales, 2ª parte

● Aquí tienes algunos métodos extra de recuperación para expertos. Cuando te noqueen puedes volver a saltar y aterrizar sobre tus pies. Aún tienes el tradicional revolcarse por el suelo, al igual que el fantástico movimiento Nip Up que te permite levantarte de nuevo para emprender el ataque.



▲ Juli tiene los mismos movimientos de Cammy, incluso los súper. Pero no es uno de los mejores personajes. Quédate con los Shotokans.



▲ R. Mika adolece de demasiado tiempo de demora después de su Bum Attack. Las leyendas sucias de esta imagen son ilimitadas. Veamos...



▲ La oscuridad y la chispa preparan el ambiente para un movimiento muy peligroso.



▲ Los fondos son los mejores de toda la serie *Street Fighter*. ¡Qué bonitos!



▲ El escenario de Guile es un tren en movimiento. Es una pena que no le puedas echar de él.

Magia animal

Bloody Roar 2

● 'Chica, te has pasado con tu arrebato de pasión y me has dejado todo el pecho marcado con tus afiladas uñas. ¡Es que soy irresistible!

Disponible: **Abril**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Virgin Interactive**

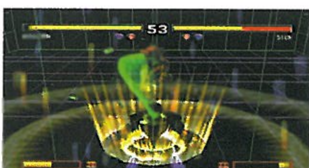
Fabricante: **Hudson Soft**
Distribuidor: **Virgin**

Compatible con:
Dual Shock/Tarjeta de memoria

Combos animales

● Cada personaje cuenta con sus propios movimientos especiales, además de un combo que resulta devastador. No te puedes perder la experiencia: el escenario oscurece, y el movimiento se plasma con calidad cinematográfica. Es como para no parar de babear en todo el tiempo.

▲ ¡Allá va! Diríamos que este movimiento especial tiene que hacer bastante daño.



▲ En el movimiento especial de Busuzima, el tipo saca su enorme lengua de camaleón.



► Uriko sale despedido por el movimiento especial de Stun. La verdad es que todos son impresionantes.



▲ Bakuryu acaba con Marvel de forma dramática.

Puede que por fin Virgin le haya tomado la medida a *Tekken 3* gracias a este competidor feroz. Bienvenido a la jungla

Para mucha gente, la saga *Tekken* ya empieza a estar un poco añeja. Qué duda cabe que cada nueva entrega es un poco más entretenida que la anterior, pero muchos preferiríamos que nuestra dieta de *beat 'em ups* fuera un poco más variada. Pues será cuestión de ir haciendo sitio porque llega un título dispuesto a incidir en una de las variedades más subestimadas del género del *beat 'em up*: la metamorfosis animal.

Si ya hace tiempo que eres un fiel lector de nuestra revista, seguro que te acordarás del *Bloody Roar* original (*PSP* 11, 80%). A primera vista parecía un juego de lucha como todos los demás, pero lo que lo hacía especial era la capacidad de transformar a tu luchador en una bestia animal en medio de una pelea. *Bloody Roar 2* continúa con la tradición pero de un modo mucho más arrogante. Para los principiantes, diremos que los luchadores se mueven a una velocidad endiablada y en alta resolución. Nunca ha sido tan divertido como ahora eso de machacar a los rivales a toda pastilla; es más, casi nos atrevemos a decir que, a su lado, *Tekken 3* parece mucho más lento.

Incluso hay un modo que dota a los movimientos de los luchadores de una especie de «postimagen» para que puedas disfrutar a tope de las peleas más atípicas. No hay una gama tan amplia de luchadores para escoger, pero los personajes disponibles son de lo más variado. Puedes decidirte a partir brazos bajo el pellejo de un conejo gigante, un gato enorme, o incluso un tigre o un insecto. La elección depende de ti.

Por desgracia, a pesar de tanto despliegue visual y de la velocidad despampanante

Tu objetivo final no es otro que enfrentarte a este tipo. Es feísimo pero duro de pelar. Su *alter ego* es un león.

Aquí huele a tigre

Después de la transformación, tu variedad de ataques se amplía, además de ser más potentes. Sin embargo, como recibas muchos toques acabarás volviendo otra vez a tu forma humana.



▲ La encantadora Jenny se convierte en un murciélago gigantesco con unas orejas súper puntiagudas.



▲ Alice se transforma en un conejo de enormes dimensiones que conseguirá que los niños tengan pesadillas durante toda su vida.



▲ Y esta es Jenny pero sin su otro yo vampírico. Está mucho más guapa.

El amor nos hace ver doble

El modo Blur (Borroso) dota a este juego de un toque de originalidad muy poco habitual. Cada vez que realizas un movimiento con tus extremidades, se produce un extraño efecto borroso que acompaña a tu ataque.

▲ Cualquiera sabe lo que está pasando aquí.





▲ Esto es como ir a un cine de esos que proyectan pelis en tres dimensiones pero sin las correspondientes gafas de colores. ¡Qué lío!

◀ Menos mal que los chicos de Hudson han decidido no incluir los fondos en este modo, porque seguro que más de uno se hubiera quedado ciego.

Bloody Roar 2

Modo Historia

● En el modo Historia puedes liarte a puñetazos con alguna razón que te respalde. Cada personaje tiene su propia trama para justificar sus ansias de batalla. Lo malo es que sus razones vienen explicadas a través de imágenes fijas y texto y no mediante una película. No se puede tener todo. No obstante, los amantes de los juegos de rol estarán en su salsa.



▲ ¿Piensas que es un malvado? ¿Será por su mirada? ¿O tal vez por las llamas del fondo?



▲ Después de la paliza que te han dado, aparece un texto que no hace más que acusarte por tu torpeza. No te lo tomes a mal.



▲ El modo Historia te ofrece la oportunidad de dar con algunos personajes escondidos.

◀ Vaya, nos hemos pasado con este personaje. ¡Nos pareció ver un lindo gatito!

En el rincón rojo...

● Aquí tienes un resumen de las mejores y más bestiales transformaciones que podrás disfrutar en el mundo de la PlayStation. Y todo eso sin necesidad de pastillas de colores ni nada por el estilo.

▲ LLong es nuestro tigre particular. Lo que más le gusta es comerse a los nativos y cepillarse los bigotes.

▲ Marvel es una mujer muy macho.



▲ Stun, el insecto, es uno de los personajes más interesantes del juego. Sus movimientos especiales son devastadores.

● El otro yo de Marvel es un leopardo. A primera vista uno puede llegar a pensar que «ella» es «él». Un examen más exhaustivo hará que te des cuenta de tu error.

que tienes a tu disposición, el número de movimientos que puedes llevar a cabo gracias a la agilidad de tus dedos deja un poco que desear.

Los incondicionales de *Tekken* seguro que están más que acostumbrados a los centenares de combinaciones de botones diferentes que pueden activar para ejecutar los más espectaculares movimientos. *BR2* no ofrece tantos ataques, y algunos movimientos especiales no son muy complicados. Incluso tu abuelito podría darte una buena paliza con una sola mano.

Sin embargo, los jugadores que no suelen dedicar su tiempo a los *beat 'em up* estarán encantados con la sencillez en el manejo de este juego. Hay gustos para todo.

Gracias a las estupendas imágenes que te presentamos en este análisis, podrás comprobar la fluidez en la animación y los pequeños matices de los movimientos, dos rasgos que por sí solos justifican la existencia de un poco habitual Modo Watch (Vigilancia) en el que puedes admirar a dos rivales machacándose de lo lindo el uno al otro tantas veces como quieras. ¡Carnicerías a mansalva!

«Una animación fluida y los pequeños matices en los movimientos justifican la existencia de un modo Watch para admirar a los luchadores»

Por otro lado, el sonido no es nada del otro mundo. Por ejemplo, resultan muy desagradables una especie de tintineos mágicos cuando ejecutas ciertos movimientos especiales. Menos mal que los gorjeos cómicos del tipo que presenta a los luchadores introducen cierto aire novedoso al asunto.

En resumen, podríamos decir que, por fuera, *Bloody Roar 2* se muestra más agresivo que un Pitbull en celo, pero una vez en el tomate sufre más que un caniche debido a la escasez de movimientos. *Tekken 3* es un *beat 'em up* mucho más completo, pero si lo que buscas es entretenimiento sin más complicaciones, *BR2* es irresistible. Es de fácil acceso, pasarás muchas horas delante de la pantalla (ya que cuanto mejor lo hagas, más fácil lo tendrás para conseguir personajes nuevos), y gracias a unos efectos gráficos inconmensurables como, por ejemplo, un combo súper alucinante tras el que tu rival queda hecho una piltrafa, logra convertirse en una pieza de gran valor. Tensa tus nervios o transfórmate en una bestia. Es la llamada de la selva. PSP

● Si decides ir a dar un bucólico paseo por el bosque, será mejor que te lleves los dardos tranquilizadores, no sea que te aparezca un tipo peludo como éste.



▲ Otro personaje que se desahoga con un movimiento especial de proporciones espectaculares.

PlayStation Power

Una incorporación al género novedosa y entretenida. Los más duchos en el género quizá no aprecien su simplicidad de movimientos, pero los no iniciados deberían salir hacia la tienda ahora mismo para comprarlo.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Animación rápida y nítida	− Quizá sea un poco simplista para los incondicionales de Tekken
+ Grandes transformaciones en animales	− No hay suficientes efectos sonoros animales
+ Explosiones que llenan la pantalla	− Hubiera estado mejor con más personajes
+ Personajes innovadores	− No hay modo Práctica



Puntuación 90%


Rugrats
UN BEBÉ TIENE QUE HACER
LO QUE TIENE QUE HACER.
GAME BOY COLOR
THE RUGRATS MOVIE
THQ
LICENSED BY Nintendo
Rugrats
Search for Reptar
PlayStation
Par 4
Swing 2
THQ
www.thq.com
www.rugrats.com
© 1999 Viacom International Inc. Todos los derechos reservados. Licenciado a THQ Inc. Nickelodeon, Rugrats y todos los títulos relatados, logos y personajes son marcas de Viacom International Inc. Creado por Klasky Csupo, Inc. THQ y el logo de THQ son marcas de THQ Inc. " " y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
PROEIN
Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

Silenciosos pero violentos

Dark Stalkers 3

● Pero ¿de dónde sacan las ideas para esas criaturas? Parece un cruce entre un mandril y un oso de peluche.

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Virgin**

Fabricante: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Sesión de entrenamiento



▲ Morrigan, en su formato de no-miniatura ni de *Pocket Fighter*, contra uno de los personajes más grotescos Sasquatch.



● La creciente complejidad de los juegos de lucha hace que el modo Entrenamiento sea fundamental. ¿Tiene *Dark Stalkers* un modo Entrenamiento? Pues sí.



▲ El modo Entrenamiento es muy útil para familiarizarte con tu personaje.



▲ Todas tus órdenes, daños y combos se muestran claramente.

Súper

● Como cualquier *beat 'em up* que se precie, *Dark Stalkers 3* tiene un montón de extraños y maravillosos movimientos especiales. Aquí tienes unos cuantos que hemos probado. Fíjate en el sello de marca de Capcom.





▲ Fíjate en el tamaño de esa pistola. ¡Es más grande que los dos juntos!



▲ Montones de verde. Es casi como el rojo, pero en verde.



▲ La reina abeja deja ir algunos de sus secuaces sobre su pobre rival.



▲ Fishman contra Sphinx. A duras penas un clásico.



¿Peleas entre monstruos? Aquí llega… la segunda secuela

Sabemos lo que estás pensando. Lo sabemos porque tenemos poderes especiales. Otro juego de lucha en 2-D de Capcom. Te equivocas. Y al mismo tiempo, tienes algo de razón. Lo que pasa es que sólo la tienes en parte. Y no juegues más con nosotros. Recuerda que tenemos poderes especiales.



▲ **Movimientos especiales los hay a montones. El pobre cachorro no sabe a quién acudir.**

Dark Stalkers no es el mejor título de Capcom en su lista de *beat 'em ups*. *Street Fighter* es mucho *Street Fighter*. *X-Men* tiene un gran potencial de venta. Y ¿*Dark Stalkers*? Pues es algo rarillo. Algo, entre vulgar y brillante. Sus personajes excéntricos y sus extraños movimientos se debilitan con gran rapidez. Los luchadores se transforman sin previo aviso, hacen brotar apéndices, vomitan proyectiles y, en el caso del personaje de la Caperucita Roja, dejan ir minas desde sus faldas. Los lanzamientos son secuencias de dibujos animados con una coreografía muy elaborada. Todo es espectacularmente divertido hasta que te das cuenta que todo ello no hace más que sustituir las normas y el equilibrio deseados en cualquier *beat 'em up*.

«Sus personajes excéntricos y sus extraños movimientos se debilitan con gran rapidez. Los luchadores se transforman sin previo aviso, hacen brotar apéndices y vomitan proyectiles»

Combos

Por ejemplo, debido a los ataques imprevisibles, para





▲ **Las súper barras de la parte inferior de la pantalla son de vital importancia. No pierdas de vista la tuya, y cuando esté llena haz un súper movimiento. Procura no fallar.**

● **Los diseñadores de juegos son tipos raros aficionados al cómic que llevan una vida extraña de la que no puede salir nada normal.**

No te sentará mal, fortalecerá tu personalidad



▲ El de los pies en forma de cadena se halla cara a cara con Felisa… perdón, con Felicia.


▲ Este movimiento es muy bueno.

● Los que ya conozcan la serie *Dark Stalkers*, reconocerán al instante a muchos de los personajes de *Dark Stalkers 3*, aunque ahora son más grandes y detallados.



▲ La tradicional pantalla cara a cara. Algunas escondían unos tiempos de carga increíblemente largos.



▲ Uno de los muchos movimientos estrafalarios. Ejecutarlo es otra cosa.

poder reconocer y bloquear algo con un cierto grado de éxito, necesitarás semanas de práctica. El punto fuerte de *Dark Stalkers* son los combos. Si no enlazas secuencias de botones enormemente complejas para construir preciosos ataques de golpes múltiples, te pierdes toda la gracia del asunto. Es divertido y entretenido, pero muy cansado. No llegas a tener la sensación de estar improvisando ataques con habilidad. Lo que te parece es que estás participando en una especie de ejercicio mecánico.

De acuerdo, es una segunda secuela. Y cualquiera que juegue ya sabrá de qué va a estas alturas. Pero se trata de un juego incómodo. En vez de ser algo que tienes y disfrutas, debes invertir demasiado tiempo en aprender el juego. Y cuando lo has aprendido, no llegas nunca a tenerlas todas contigo. Es divertido mientras te queda algo nuevo por aprender, pero de repente, te das cuenta que no te apetece utilizar lo que has aprendido.

Conversión pobre

Un par de puntualizaciones. La conversión a PAL es de lo más pobre. Los bordes ocupan casi un cuarto de la pantalla. Quizá se trate del respeto que tiene Capcom por los personajes medio muertos de *Dark Stalkers*. O quizá pensaron que en Europa no lo notaríamos porque estaríamos demasiado ocupados descubriendo el fuego o preguntándonos qué forma podríamos dar a nuestras ruedas. ¡Quién sabe!

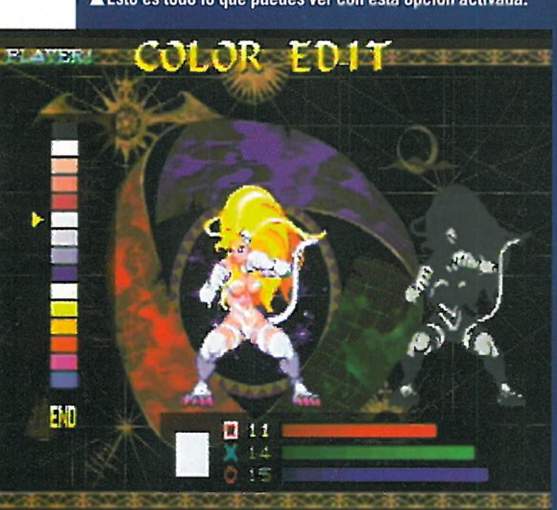
Sin prisa pero sin pausa

En segundo lugar, *Street Fighter Alpha 3* estará en breve en las tiendas si no es que ya lo está a estas alturas y será, a nuestro parecer, el mejor juego de lucha en 2-D creado por el hombre. Sin duda. Es mucho mejor que *Dark Stalkers*. Ya no se trata de un juego entretenido y extravagante, sino de un *beat 'em up* que está muy bien, si ése es el tipo de juego que te gusta. Un aviso a los chicos de Capcom: no fastidiéis la conversión de *SFA3* o lo pagaréis caro. PSP

Gianni Versace y la pintura



▲ Esto es todo lo que puedes ver con esta opción activada.



▲ *Street Fighter Alpha 3* te permite seleccionar tu estilo de lucha. *Dark Stalkers 3* te permite seleccionar el color.

● El modo Edición de *Dark Stalkers 3* tiene mucho más que la simple capacidad de colorear a los personajes con cierta gracia. Mira esos matices. Podrían hacer marear a cualquiera.



▲ La gloria de un combo de cuatro golpes. Suena bien, hasta que te das cuenta que también son posibles 30 combos.


▲ Así está mejor… cinco golpes… sólo te quedan 25 más… sigue practicando.

«En vez de ser algo que tienes y disfrutas, debes invertir demasiado tiempo en aprender el juego. Y cuando lo has aprendido, no llegas nunca a tenerlas todas contigo»



Una riña entre monstruos. Y más cosas. ¿Una receta para el éxito? Pues algo así. Aunque, si *Street Fighter Alpha 3* sale al mercado al mismo tiempo la competencia será feroz.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Tiene los personajes	⊖ No tiene el equilibrio de otros juegos de lucha
⊕ Tiene los movimientos	⊖ Puedes ganar con un par de movimientos, aunque en realidad, no es así
⊕ Es divertido	⊖ Horrible conversión a PAL
⊕ Hay una chica diminuta que lanza explosivos	

Puntuación 75%



▲ Ya empiezas a conseguir algo. Todo lo que sea más de diez es bueno.



▲ Tu personaje contempla con satisfacción el cuerpo caído de su víctima.



ANALIZAMOS...

METAL GEAR SOLID
ASTÉRIX
RIDGE RACER TYPE 4
KENSEI
POPULOUS: EL PRINCIPIO
Y MUCHOS MÁS...

Y ADEMÁS...

SORTEAMOS:
10 JUEGOS DE *ASTÉRIX*
12 JUEGOS DE *GEX: DCG*
4 PARES DE ZAPATILLAS DE DEPORTE REEBOK



TRUCOS Y GUÍAS

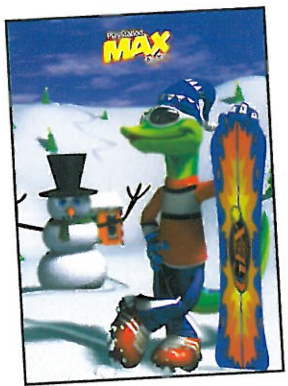
NBA LIVE 99
POCKET FIGHTER
Y MUCHOS MÁS.



CLUB MAX

TARJETA DE SOCIO,
CAMISETA DEL CLUB,
PACK CON REGALOS EXTRA,
CONCURSOS,
Y UN MONTÓN DE SORPRESAS.

¡ 6 PÓSTERS DE REGALO !







Concurso

CONVIÉRTETE EN UN LUCHADOR MONSTRUOSO CON PLAYSTATION POWER

Érase una vez una niña que debía llevar comida a su abuelita enferma. Su madre le dijo que no fuera por el bosque porque había un lobo muy peligroso. Pero ella no le hizo caso y se encontró con el lobo. Hola Caperucita ¿dónde vas tú tan bonita? ¡Toma mina para el lobo! Pero bueno, ¿qué ha pasado con el cuento? ¿Cuento? ¿Qué cuento? Pero, ¡si esto es Dark Stalkers 3! No te enteras, ¿eh? Anda toma papel y boli, concursa y gana, que no sabes lo que te pierdes. Virgin y PlayStation Power sortean 15 juegos Dark Stalkers 3. Abuelita, abuelita, ¡qué ojos más grandes tienes! ¡Son para vigilar que no te lleves mi juego! Esperamos tu carta con la respuesta acertada a la cuestión que te planteamos este mes. Sé más rápido que el lobo y envíanos tu respuesta antes del día 15 de mayo.

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 15 JUEGOS DARK STALKERS 3



Virgin INTERactive
CAPCOM

Dark Stalkers © 1999 es marca registrada de Capcom Co. Ltd. Capcom y el logo de Capcom son marcas registradas de Capcom Co. Ltd. Virgin Interactive y el logo de Virgin son marcas registradas de Virgin Interactive Entertainment © 1999. Todos los derechos reservados.



Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

Recorta por aquí

PSP. 24

Cupón de respuesta

¿Qué compañía ha desarrollado el juego?

Respuesta:

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: .... Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *Dark Stalkers 3*»; REVISTA **PlayStation Power**; **MC Ediciones S.A.** Paseo San Gervasio, 16-20 08022 BARCELONA

Civilization



Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Activision**

Fabricante: **Microescope**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Érase una vez una ciudad...

●Tal y como sugiere su nombre, *Civilization: Call To Power* no se limita a la simple construcción de bases militares. Aparte de construir cuarteles para entrenar a las tropas, también debes levantar bibliotecas, graneros y, al final, fábricas y plantas hidroeléctricas para que tu ciudad pueda crecer y prosperar. La forma en que gestiones la economía determinará las cantidades que debes gastar en investigación y Maravillas (grandes proyectos que colaboran en el progreso de tu civilización). Por ejemplo, el taller de Leonardo mejora de forma automática todas las unidades cosecha.









▲ Desde lejos, tu capital parece un lugar pacífico, pero en realidad los ciudadanos reclaman con insistencia el inicio de una nueva Maravilla. ¡Qué exigentes!

Guerra y paz

● En lugar de lanzarte al ataque como un loco, el mejor modo para avanzar en *Civilization* consiste en entablar una serie de batallas contra tus vecinos más problemáticos y, a continuación, firmar esporádicos ceses de las hostilidades para que tu economía pueda recuperarse. Cada civilización tiene un carácter que le es propio, y reaccionará dependiendo de cómo la trates. Si te alías con vecinos pacíficos y algo menos poderosos puede que a cambio consigas conocimientos y ayuda militar.



▲ Estos tipos no paran de decir sandeces incluso cuando las cosas van bien. Qué triste.



◀ Trata bien al viejo Abraham y a cambio te ofrecerá unos sabios consejos impagables. Este tipo de intercambios son vitales para ser poderoso.

SimCity conoce a Command & Conquer, se hacen amigos inseparables y abren un bar de copas. El sueño de cualquier estratega



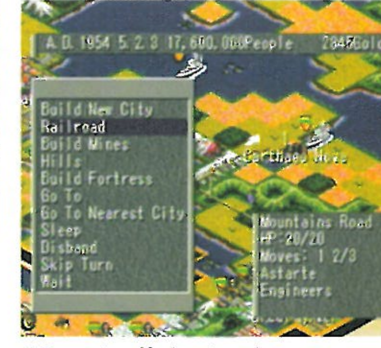
▲ Los diplomáticos como éste son esenciales para robar la tecnología de tus rivales.

Los juegos de estrategia son especialistas en venderte la moto. La idea de dominar el mundo es irresistible, pero cuando te pones manos a la obra, todo se reduce a enfrentar a tu puñado de diminutos personajillos contra el puñado de diminutos personajillos que maneja el ordenador. Tras un par de broncas de este estilo, tus enanitos han conseguido reducir su número a la mitad en su empeño por acabar con los rivales. ¿Y qué has conseguido sacar en claro de todo esto? Absolutamente nada. *Civilization* es mucho mejor que todo lo visto hasta ahora, ya que su planteamiento te ofrece algo mucho más interesante que inacabables y terribles conflictos bélicos: ciudades, dinero y tecnología.

Seguro que recordarás esos momentos en otros juegos de estrategia en los que has conseguido perfeccionar el emisor de rayos omnitrambólicos. O quizá has construido una impresionante valla electrificada con tropecientos vatios de potencia. O tal vez has descubierto los secretos de la bomba quark. Pues a pesar de todo, al final acabas el nivel justo en ese momento y ya está. ¡Adiós, estimada base que tantas penurias ha visto pasar antes de su construcción! Hola, páramo desolado y desolador, en el que tan sólo resta un triste enchufe de 13 amperios de todo ese imperio que logré construir... Pues tranquilos, porque esto no sucede jamás en *Civilization*. Desde el primer día, todo lo que construyas seguirá siendo tuyo siempre y cuando puedas defenderlo. De este modo, tus bases tienen la oportunidad de evolucionar: primero se convierten en



▲ Eso de robar secretos de estado está muy bien, pero la broma puede acabar en un conflicto armado.



▲ La construcción de entramados ferroviarios resulta esencial para entrar con fuerza en la era industrial.



▲ Envía a tus ingenieros a construir una ciudad fronteriza y después construye una carretera que la conecte.

La madre de todos los inventos

La acción es mucho más interesante si desarrollas avances tecnológicos. Gracias a un excelente sistema de temas interrelacionados, debes elegir lo que quieres desarrollar, o incluso apostar por un objetivo determinado (pista: descubrir la pólvora). Los edificios y las unidades evolucionan a un tiempo y al final todo tiene un aspecto mucho más homogéneo.



▲El servicio militar te permitirá entrenar a buenos fusileros que acaben con los mosqueteros enemigos.

pueblos, a continuación en ciudades y por último pasan a ser enormes megalópolis. Este crecimiento urbano va siempre acompañado de avances tecnológicos. Cada área de investigación en la que te implicas abre una nueva vía hacia un conocimiento más avanzado. No puedes aprender el arte de la navegación hasta que dominas la astronomía, por poner un ejemplo, y no podrás construir un destructor hasta que hayas estudiado electricidad. Pero la tecnología también conlleva sus propios problemas. ¿Cómo podrás evitar la bancarrota en los periodos de expansión? ¿Qué vas a hacer cuándo tus rivales te roben la fórmula secreta de la pólvora y la utilicen en tu contra?

Todo es perfecto

En este punto del análisis seguro que esperas que digamos que todo está muy bien si no fuera por los terribles gráficos de 16 bits, pero no lo vamos a hacer por la sencilla razón de que su funcionalidad es impresionante. Puede que el aspecto de algunas unidades sea divertido, pero ni siquiera un asno confundiría a un cruzado con un crucero. Incluso todo el escenario está repleto de información. Unas cuantas parras te ayudan a deducir que esa tierra puede producir vino o, por poner un ejemplo, gracias a unos pequeños parapetos de piedra que hay en la carretera sabes que cerca tiene que haber una fortaleza o quizá algún herrero. La PlayStation, saturada de juegos de carreras, de aventuras en 3-D y de títulos de plataformas, puede que no sea el hábitat natural



▲ Tu imperio prospera la mar de bien, pero debes asegurarte que el pueblo es feliz.

para un juego de esta guisa, pero sin duda *Civilization* es el mejor título de semejante género. Quién te iba a decir a ti que al final acabarías obsesionado por construir vías férreas o por dar con alguna teoría innovadora sobre la energía atómica. En el fondo, todos llevamos un Einstein en nuestro interior... PSP

PlayStation Power

Aviso: acabas de entrar en el universo alternativo de *Civilization*. Puede que jamás quieras salir de él. Segundo aviso. Puedes conseguir que cada día sea Navidad si te apetece.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Grande y profundo	➖ Su aspecto está un poco anticuado
➕ Días y meses de diversión asegurada	➖ Demasiado complejo para algunas mentes poco privilegiadas
➕ Fomenta la diplomacia y la astucia	➖ Más menús que acción
➕ Todo un clásico en su concepción	➖ Al final puede resultar incluso moralizador

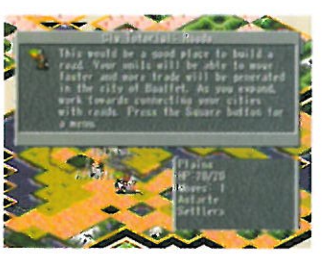
Puntuación 91%





2.000 años a.C.

● Al principio, el juego parece un tanto desesperanzador, ya que no hay mucho que construir ni que explorar. Pero poco a poco el mapa de tu mundo se irá extendiendo e irás entrando en contacto con otras culturas a veces más avanzadas que la tuya. Los hombres a caballo son muy útiles para explorar el terreno cuando todavía no has construido carreteras ni vías férreas.



▲Sin caminos no habrá comercio ni comunicación entre tus aldeas.



▲ Las unidades a caballo son más rápidas que las que van a pie; podrán avanzar un par de cuadrados.



▲ Entre la verde espesura destaca tu glorioso palacio. Sin embargo, sería mejor si te dedicaras a acabar con el enemigo.

La estupenda residencia real

● Si tu pueblo prospera y es feliz, los ciudadanos te recompensarán de un modo curioso; se dedicarán a hacer reformas en tu sala del trono. Al principio no tienes más que una roca sobre la que sentarte, pero al final verás cómo las suntuosas columnas dóricas se multiplican por doquier y las medidas de tu habitáculo aumentan en proporción directa a las de tu ego.



▲ Jamás habíamos visto un salón del trono tan cutre. ¡A ver, que alguien traiga una silla, rápido!



▲ Reposa sobre mis losas de mármol y admira mis columnas. Como podrás comprobar, soy un rey de bandera al que los súbditos adoran.



▲ Sí, no está mal, pero... parece como si le faltara algo. ¿Un poco de suelo, tal vez?

Con la vista atrás, pero pensando en el futuro



Need For Speed Road Challenge

Disponible: **Abril**
Precio: **8.490 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **Electronic Arts**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Pad analógico/Dual Shock**

Mercado de ocasión (bueno, no tanto)

● Los verdaderos amantes del motor seguro que estaban esperando este título con ansiedad. La llegada de un nuevo *Need For Speed* es sinónimo de la posibilidad de conducir los últimos modelos más espectaculares del mercado. Pero si además estos coches vienen acompañados de extensas explicaciones completamente traducidas y dobladas al castellano, la cosa todavía es mejor. Los 18 veloces modelos están esperando que les hinques el diente en esta nueva entrega del clásico de los prototipos. No te pierdas las fenomenales explicaciones que aparecen, ni dejes escapar la ocasión de ir cambiando de vehículo a tu antojo.



▲ Visite nuestro supermercado, donde cada pieza vale un riñón.



▲ Las mejores marcas sacan a relucir sus últimos modelos.



▲ Escoge color, tapicería y complementos.



▲ El campeonato GT te obligará a competir con este cochazo. Qué pena ¿no?

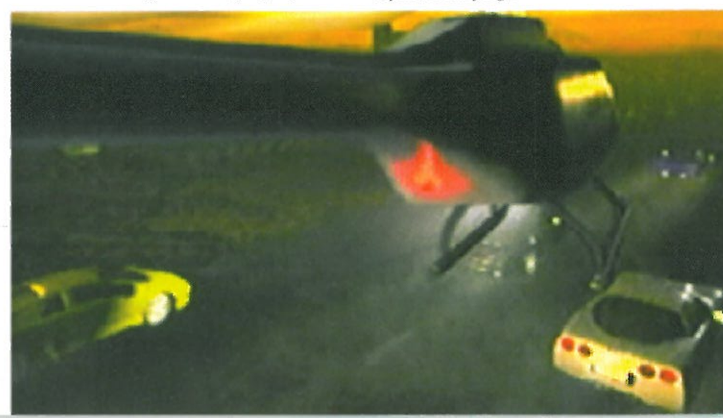
La cuarta entrega de esta archiconocida saga llega a PlayStation tras una primeriza fórmula y grandes avances conseguidos en sus secuelas

Con tres apariciones en escena, *Need For Speed* consiguió colocarse entre lo mejorcito del género de la conducción para PlayStation. Quizá estos títulos no estén al nivel de *Colin*, *GT*, o la saga *Ridge Racer*, pero sus argumentos son lo suficientemente sólidos como para deleitar a los fanáticos del volante.

Electronic Arts parece no lanzar la toalla y, con esta nueva entrega, ha procurado colar este verdadero clásico en los puestos de cabeza de un género que, en lo que a PlayStation se refiere, está repleto de títulos del más alto nivel. La estrategia ha sido la siguiente: en una parábola de difícil trazado han vuelto a los orígenes del juego pero sin olvidarse de todos los avances conseguidos hasta ahora. Y ¿cómo lo han hecho? Pues recuperando un sistema de conducción mucho más realista y olvidándose un poco de la conducción alocada y algo descontrolada que ofrecían para PlayStation las tres partes anteriores.



▲ Una espectacular intro precede a un espectacular juego.



A los dos lados de la ley

● Como ya sucedía en la anterior entrega de *Need For Speed*, existe la posibilidad de participar en un interesante modo Persecución. Pero si su antecesor ofrecía un desarrollo algo sencillo y sin excesiva fuerza, en esta entrega se ha conseguido aumentar la Inteligencia Artificial de la computadora así como dotar a cada persecución de una mayor intensidad y diversión. Además podrás escoger el bando en el que quieres competir (o bien un poli o bien un caco). También existe la posibilidad de vértelas con un colega en un contundente cara a cara. ¿Alguien da más?



▲ Con este modo de juego acabarás siendo la pesadilla de tu vecino. Ponte el traje de poli y ¡a perseguir!

▲ La pasma te seguirá sin ninguna compasión.

Para ello, parece que han bebido de las fuentes originales que se remontan a aquel primerizo título que apareció para la consola 3DO y que, gracias a una conducción realista y a un excelente trabajo técnico, acabó convirtiéndose en leyenda. Los que tuvimos la suerte de disfrutar de aquella maravilla reviviremos, por fin, aquellas emociones de antaño.

¿Quiere esto decir que estamos ante un juego sobrio, difícil y aburrido? Para nada. Otro de los aciertos logrados por sus programadores ha sido el de aunar aquel desarrollo realista a la más espectacular e impresionante puesta en escena creada para las últimas dos entregas en la consola gris.

NFSRC no te permitirá aburrirte lo más mínimo. Su conducción es fenomenal, sus gráficos excepcionales (los decorados son de lo mejor para PlayStation), y como viene siendo normal en esta saga, podrás disfrutar de los últimos modelos de las marcas más prestigiosas. Además, gracias a la inclusión de un montón de modalidades de juego diferentes, la diversión te durará muchos meses. Diez circuitos, más alguno de regalo, 18 coches y un montón de campeonatos específicos aseguran tu adicción al Pad.

Con todos estos elementos, ¿cómo es que *NFSRC* no alcanza a las vacas sagradas del género?

El problema radica en el motor del juego. En algunos momentos, puede parecer brusco y se mueve con alguna dificultad. Seguramente esto se debe a la inserción de unos escenarios tan fastuosos y espectaculares que, si bien son un lujazo para tus pupilas, obligan a trabajar mucho al *engine*.

Aparte de estos pequeños fallos y de unas músicas algo machaconas, sin lugar a dudas, nos encontramos ante el mejor producto de la serie. Un título recomendable al máximo, que te lo hará pasar en grande durante muchos meses, además de permitirte ponerte al volante de los prototipos más espectaculares del mercado. Porque, si no fuera por *Need For Speed*, ¿quién podría conducir semejantes cochazo PSP



La mejor entrega de la serie se queda a un pasito de *GT*, *Colin* y compañía. Es un pedazo de juego, digno de los mejores conductores de la gris de Sony. Altamente recomendable.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Conducir los últimos modelos de las mejores marcas	⊖ En algunos momentos, el motor se ralentiza
⊕ Los decorados son increíbles	⊖ Las músicas son algo machaconas
⊕ La inteligente unión entre realismo y espectacularidad	
⊕ Montones de opciones para estar enganchado al Pad	

Puntuación 90%

¡Esto son exteriores!

● Uno de los aspectos que hacen destacar este título entre los demás del género es la creación de los espacios exteriores. Los circuitos, ya de por sí larguísimos, están detallados al máximo. La utilización de la paleta de colores es fenomenal. La grandiosidad de algunos espacios te dejará pasmado, igual que la oscuridad de algunos túneles. También es de obligada mención el excelente uso que se ha hecho de los efectos de luz. En definitiva, un entorno de lujo para un juego de lujo.



▲ No se trata de una secuencia de vídeo. Estás ante un momento de la carrera. ¡De verdad!



▲ Con decorados así ¿quién irá a las agencias de viajes?





▲ La campiña inglesa. Parece un decorado obligado en este tipo de juegos.



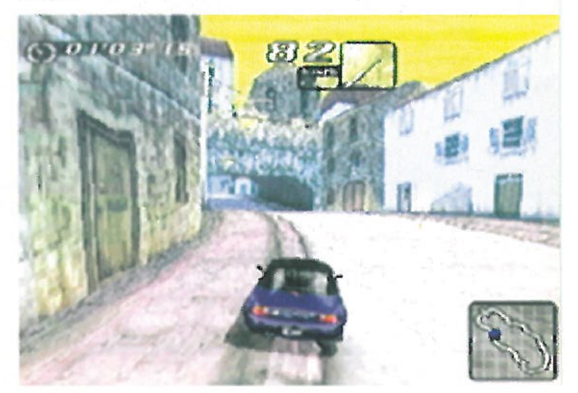
▲ Tanto las opciones como las explicaciones están en castellano.



▲ Participar sólo es una buena manera de asegurarse la victoria.



▲ Los llamados eventos especiales son campeonatos que requieren de modelos específicos de coches para participar.



▶ Las perspectivas que te ofrecen en *Need For Speed Road Challenge* son tres.

NBA Pro '99

Disponible: **Mayo**
Precio: **N/D**

Jugadores: **1-8**
Editor: **Konami**

Fabricante: **Konami**
Distribuidor: **Konami**

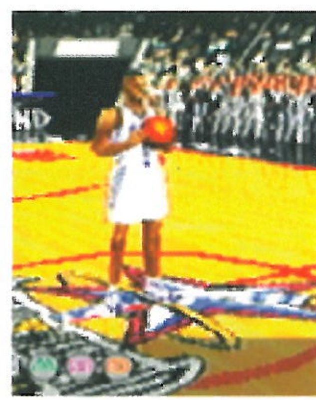
Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Pad analógico/Dual Shock/Multi-Tap**

¡Ya era hora!

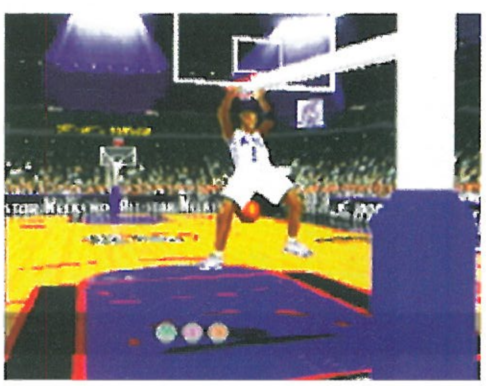
● Uno de los mayores alicientes que encontrarás en este nuevo título de Konami es la inclusión de un concurso de mates. Es de agradecer que alguien haya encontrado la manera de introducir esta espectacular modalidad en un juego de baloncesto. El sistema podría compararse al utilizado para mover las caderas de *PaRappa.* Aparece una secuencia de botones que tendrás que repetir una vez te lo indique el ordenador. Estas secuencias irán alargándose y te darán menos tiempo para pensar a medida que avances en las diferentes clasificaciones. Quizá es un método que te aleja un poco de la acción, pero como mínimo es un sistema para disfrutar del auténtico sabor NBA.



▲ Los ocho participantes de este intenso concurso.



▲ Un hombre, un balón, una cancha, una canasta y una secuencia a seguir.



▲ Potente y directo. Sencillo y práctico.



▲ La máquina compara tu secuencia con el original.

Lanza, rebotea, asiste, quéjate, elévate hasta lo más alto del estrellato y disfruta de la NBA

Ahora que todo el mundo parece que sólo conoce *Metal Gear Solid* es bueno recordar que sus creadores (los chicos de Konami) tienen una larga experiencia en otros terrenos del divertimento consolero.

Todos los jugones de la Play relacionamos hoy en día las siglas EA al deporte. Pero antes de que esta gigantesca empresa norteamericana arrollara dentro del género deportivo, fue Konami la que cortaba y repartía el pastel de este exitoso género.

Track & Field (del que también existe una versión para Play bastante interesante pero algo sencilla) fue el título que estrenó una tradición, que a lo largo de los años ha dado grandes juegos para el mundo del software.

ISS Pro y *NBA: In the Zone* son dos de los más exitosos ejemplos con los que nos ha obsequiado la casa nipona. Ahora nos llega la versión actual de otro clásico del baloncesto: *NBA Pro '99*. Como ya sucediera con *International Superstar Soccer Deluxe*, cuya secuela pasó a llamarse *ISS Pro* (el mejor juego de fútbol de todos los tiempos), lo mismo sucedió con *NBA: In the Zone*. Aquel juego que apostaba por la jugabilidad pasando por encima del apartado técnico, y que ofrecía un manejo sencillo y directo, se vio arrollado por el perfeccionamiento conseguido por títulos como *Total NBA* o *NBA Live*. Fue el momento del cambio y no



▲ El aspecto general del juego es excelente pero no llega a la altura de sus máximos competidores.

sólo de nombre (*NBA Pro*) sino también de estética y desarrollo. Los sencillos gráficos y el control simple dieron paso a una tridimensionalidad poligonal, así como a un manejo más profesional del juego. Gracias a estas modificaciones, la versión del 98 (llamada, cómo no, *NBA Pro '98*) consiguió hacer algo de sombra a los gigantes creados por Sony y Electronic Arts.

El presente

Aquí tenemos la nueva cosecha de la saga que, aunque llega algo tar-



▲ Los efectos de luz están muy logrados y dotan al juego de una increíble ambientación.

También triples

● Para que el *All Star* esté completo, no podía faltar la conocida prueba de lanzamiento desde fuera de la zona. Esta modalidad no es nueva, pero sí lo es el sistema empleado. A la derecha de nuestros lanzadores se encuentra una curiosa barra energética con una raya que va subiendo marcando un ritmo concreto. Tu objetivo será pararla en la zona coloreada de la barra. A medida que avances en la clasificación, el área coloreada será más pequeña, lo cual te obligará a afinar tu puntería. Es una manera realmente extraña de lanzar sin mirar al aro.



▲ Las opciones en la primera eliminatoria (la barra de la derecha) son tres.



▲ ¿Quién será el «triplista» del año?



▲ Has conseguido una buena serie, pero la siguiente no será tan sencilla.

de en comparación con los títulos de la competencia, muestra suficientes argumentos como para considerarla interesante.

La fórmula sigue siendo la misma: la NBA, con todos sus pros y contras. Poder participar en la mejor liga de baloncesto del mundo, con los jugadores reales, sus características técnicas y en cierto modo físicas, crear tus propios equipos, alucinar con los *smash* más espectaculares (gracias a las repeticiones), participar en el partido de las estrellas y competir con otros siete jugadores, son argumentos que tienen mucho peso. Si además ofrece la novedosa posibilidad de participar en un concurso de mates, aún gana más puntos.

Pero ¿cuáles son los problemas con los que te vas a encontrar en *NBA Pro '99*? Pues con los mismos que ya tenía su antecesor: los gráficos. Aunque han mejorado sustancialmente, están muy lejos de los creados para *Total NBA* y *NBA Live*. Sin ser calificados de malos, tienen un aspecto algo trasnochado, que cuesta asimilar si has jugado a los anteriormente mencionados.

El otro problema se encuentra en el motor que mueve el juego. Éste sigue siendo excesivamente lento y, si bien permite un mayor control sobre el juego, también es cierto que resta intensidad y emoción al producto final.

Por lo demás, sigue siendo un juego digno y lleno de cualidades (sobre todo gracias a la ya citada inclusión del concurso de mates), pero aún así se queda a unos pocos pasos de la competencia. Bueno, pero no lo suficiente. PSP



PlayStation Power

La mejor entrega de la saga —incluso con la agradable inclusión del concurso de mates— queda algo lejos del excelente *Total NBA* y sobre todo del maravilloso *NBA Live '99*. Es un buen juego, pero su estética no ha avanzado demasiado.

A FAVOR	EN CONTRA
Todos los elementos de un juego de este tipo	Los gráficos son algo sencillos
Por fin un concurso de mates	Es demasiado lento
Ha mejorado con respecto a sus antecesores	Le falta intensidad
El concurso de triples	

Puntuación 85%

Manipula e infórmate

● Como viene siendo habitual en esta saga, podrás manipular a tu antojo todas las facetas del juego. Reglas, ángulos de cámara, controles, repeticiones, y un montón de cosas más que no escaparán a tus caprichosos deseos. Esto le otorga al juego una mayor durabilidad. Otro de los ingredientes que también contribuyen a un mejor acabado es el hecho de incluir las estadísticas de cada equipo y jugador, así como las caras de los mismos.



▲ Las reglas pueden cambiar, pero no conviertas un partido en un combate de boxeo.



▲ La imagen se modifica a tu antojo.



▲ Acércate a la acción con este plano lateral de la cancha.



▲ Un poco de vídeo para captar la esencia del *showtime*.

◄ El partido de las hormigas. La cámara te permite todo lo que quieras.

Warzone 2100



Disponible: **Abril**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Eidos**

Fabricante: **Pumkin Studio**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Pad analógico/Dual Shock/Cable Link**

La cosa empieza mal

● No te pierdas la presentación que se encuentra en el menú principal. En ella te explicarán los antecedentes de la historia. No se trata de ninguna maravilla, pero conocer los pormenores del juego siempre ayuda a situarte en la acción. Por cierto, son en castellano.



▲La secuencia creada para la intro no es excesivamente brillante, pero te ayudará mucho.



▲ La nieve nuclear se ha apoderado del planeta Tierra.



▲ Sólo la venganza podrá librar a los hombres de la oscuridad.

La tierra no ha soportado la III Guerra Mundial. Reconstruirla a partir de polígonos será tu misión

Si crees que a *Return Fire* y a *Wargames* les fallaba el componente de estrategia; si a la saga *Command & Conquer* le faltaba una acción más directa y unos gráficos más trabajados... Aquí llega la solución. ¿Su nombre? *Warzone 2100*.

NASDA fue un sistema desarrollado para proteger nuestro viejo mundo. Se cuenta que fue un fallo de programación lo que propició un ataque masivo de NASDA sobre las grandes ciudades del planeta, el año 2086. El mundo, según lo conocemos, desapareció. Todo el planeta se cubrió de un crudo invierno nuclear. Después de reparar nuestra base, decidimos emprender la reconstrucción del mundo. ¿El año? No podía ser más que el 2100. Este es el apocalíptico argumento de la nueva creación de Pumkin Studio. No es de extrañar que, con un argumento así, se hayan decidido por un desarrollo de juego de estrategia. Pero *Warzone 2100* guarda muchos más secretos y sorpresas de las que puedas imaginar.

Suma y vencerás

Uno de los factores que convierten *W2100* en un producto interesante es la inteligente combinación estrategia y arcade. No estamos ante un juego que sólo nos permite desplegar efectivos y observar, desde lejos, las diferentes escaramuzas entre los distintos bandos (recuerda *Command and Conquer*). Tampoco se trata de un juego únicamente arcade donde el atractivo viene dado por el hecho de ser el centro de una torbellínica acción (¿os suena *Warzone*?). Lo curioso de este título, distribuido en nuestro país por los chicos de Proein, es que te permite diseñar un despliegue de arsenal, al tiempo que puedes participar de la acción de una manera muy activa.

Con la sencilla utilización de un menú, podrás enviar a tus tropas a arrasar una zona o bien podrás participar directamente de la acción. Pero no creas que todo el desarrollo te lleva a la destrucción. En *W2100* deberás construir fábricas y centrales eléctricas, buscar recursos, diseñar centros de investi-

Toma nota

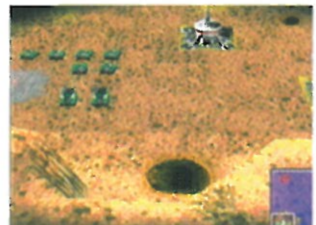
● Al inicio de cada misión una sensual voz femenina te explicará cuáles son tus objetivos. Estas explicaciones vendrán acompañadas de un sinfín de mapas del terreno y de diferentes instrucciones gráficas de la acción. No te pierdas ni un solo detalle de lo que aquí se cuenta ya que, en gran medida, de ello depende la resolución final.

▲ Este es el símbolo que aparecerá al inicio de cada misión.

▲ El mapa ofrece muchos detalles. Lástima que no ocurra lo mismo en el terreno de juego.

▲ Si pudieras oír la sensual voz que da explicaciones...

▲ También disfrutarás de una mini secuencia animada.



▲ Primeros pasos encaminados a destruir a nuestros enemigos.

gación y crear tus propios modelos de ataque sin olvidarte de fortalecer tus defensas.

Uno de los apartados más apasionantes y ricos de tu despliegue de efectivos está en la posibilidad de crear tus propios vehículos de ataque. Esto, incluso sin ser una novedad, toma especial relevancia en *Warzone 2100*. Gracias a la combinación de diferentes elementos, podrás llegar a crear la friolera cifra de ¡2.000 vehículos! Combina potencia de ataque, velocidad, blindaje y demás elementos y consigue un arsenal interminable.

Nuestra misión nos obligará a ir desplegando efectivos a través de tres extensos territorios, cuyos escenarios son el arenoso desierto, una urbe destruida y una cadena montañosa, cada uno de ellos con sus características particulares. Quizá el diseño de estos territorios sea algo pobre y austero, pero su tamaño es mastodóntico.

New look

Si el componente desarrollo es innovador, lo mismo podemos decir de su estética. *Warzone 2100* ha optado por sustituir los *sprites* por polígonos. De esta manera, se consigue un efecto de tridimensionalidad en todos los terrenos. La interfaz funciona a la perfección, y si no fuera por la simpleza de los decorados, el título sería perfecto. El diseño de los vehículos es bastante bueno y, lo mejor de todo, es que nos permiten mucha variedad. También es obligado señalar que la Inteligencia Artificial de los enemigos es excelente y pondrá en apuros al más experto en el terreno.

El apartado sonoro es relativamente bueno. Destaca en este aspecto la música que, sin ser una maravilla, brilla con bastante más intensidad que los sonidos FX, que no pasan del aprobadillo.

En definitiva, estás ante un pedazo de juego pero que ha olvidado algunos aspectos que, con un pequeño retoque, lo hubieran llevado a lo más alto. De todos modos, se trata de un título altamente recomendable. A veces el maquillaje ayuda a dar un mejor aspecto. ¡Porque yo lo valgo! PSP



Warzone 2100 se convierte en una alternativa muy interesante a los programas de estrategia pura y dura y a los arcades natos. Es muy bueno y está lleno de detalles de calidad, aunque un mejor acabado le permitiría llevarse una mayor puntuación.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ La combinación de estrategia y arcade	⊖ Los decorados son demasiado sencillos
⊕ La innumerable cantidad de vehículos que puedes crear	⊖ El apartado sonoro es simplemente correcto
⊕ La interfaz funciona muy bien	⊖ Le falta un toque de maquillaje
⊕ Los terrenos son extensísimos	
⊕ Nos encantan los polígonos	

Puntuación 85%

¿Comorrrr?

●Siempre es de agradecer la traducción al español. Pero ya que se hace, se hace bien. Los subtítulos en castellano muestran algunos errores bastantes escandalosos. En un principio, te puede parecer divertido, pero a la larga lo único que hacen es demostrarte la cruda realidad: sus creadores no se han tomado demasiado tiempo en traducirlo a la lengua de Cervantes. Por cierto, doblar las voces no hubiera estado mal del todo ¿no creéis?



▲ ¿Sanas opciones? ¿Qué quiere decir esto?



▲ El principio promete, pero algunas explicaciones desmerecen el idioma.



▲ Nuestra base de operaciones. La tranquilidad durará poco.

Sólo para campeones

UEFA Champions League

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Eidos**

Fabricante: **Silicon Dreams**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Pad analógico/Dual Shock/Multi-Tap**

Viejas glorias

● Una de las mejores opciones es la de recuperar antiguos campeones del torneo. Podrás jugar con el Madrid ganador de la última edición, con el Barça de los Laudrup, Koeman y compañía, y hasta podrás disfrutar de la alineación del Ajax del año 72, sí aquélla que tenia a Cruyff como estandarte. La idea (que recuerda a *Viva Football*) es muy buena, lástima que la simulación no esté a la altura.

▲ Di Estefano contra Cruyff, menudo duelo de titanes.



► El Milan de Sacchi también tiene un hueco en este CD.



▲ El Dream Team se enfrenta al vigente campeón, el Madrid de Mijatovitch.

Campeoones, campeoones, oee, oee, oeeeee. ¿Cómo reproducir el sabor del mayor acontecimiento europeo de fútbol? Pues haciendo un juego, claro está

Ya que la temporada 98/99 no ha sido demasiado buena para nuestros equipos en la Liga de Campeones, los chicos de Eidos están dispuestos a darnos la solución. Imagínate una final entre dos equipos españoles. Mejor aún. Sueña con unas semifinales en las que tres de los participantes son clubs españoles. Todo esto, y muchas cosas más, lo podrás encontrar en la, sólo por el momento, penúltima entrega de fútbol para PlayStation.

Cualquier excusa es buena para sacar al mercado un nuevo juego de fútbol. El argumento es siempre el mismo: 22 tipos con ropas ajustadas, y enseñando carne, corriendo tras una pelota con la intención de perforar una red. Lo que suele cambiar es la excusa. Se han utilizado las ligas de montones de países, las competiciones mundiales, el renombre (aunque no en todos los casos) de una marca deportiva, el carisma (o la falta del mismo) de un astro del balón, etc. En el caso que nos ocupa, la excusa viene avalada por el tirón que supone la Liga de Campeones europea.

Una excelente jugada

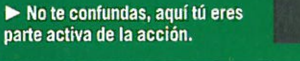
La estrategia no podía ser mejor: revivir las retransmisiones futbolísticas que han conseguido una mayor audiencia en el viejo continente, en un momento en el que no nos queda en nuestro país ni un solo representante en la máxima competición europea de clubs. Como puedes ver la excusa es buena, pero si además la vistes de gala, todavía es mejor. Este nuevo producto de Eidos no ha escatimado detalles y hasta podríamos decir que estamos ante una superproducción de auténti-

El espíritu se mantiene

● El inicio del juego no podía ser más prometedor y no se podía crear más ambientación que usando la misma presentación que se utiliza para las retransmisiones del acontecimiento. Un buen principio...






► No te confundas, aquí tú eres parte activa de la acción.

co lujo, digna competidora de las puestas en escena de los chicos de Electronic Arts.

Ahí van las primeras salvas que ofrece este programa: todos los equipos participantes de la actual edición (los eliminados también), los campeones de antiguas ediciones (como por ejemplo el Dream Team de Johan Cruyff), todos los jugadores con nombres reales y características de juego, 21 estadios europeos, estadísticas actualizadas, un montón de modos de juego y, como colofón, los comentarios de José Ángel de la Casa y Michel (los mismos comentaristas que puedes oír en las retransmisiones por televisión). Como puedes comprobar la cosa promete. Pero ¿qué le sucede a este juego que finalmente se queda en una buena intención?

¿Y la simulación?

Puede que el producto esté muy bien condimentado con elementos externos a la acción. Puede que ofrezca un buen número de informaciones y posibilidades de juego. Pero, una vez el árbitro hace sonar su silbato, todo se va al garete.

Y es que la simulación en *UEFA Champions League* es francamente mala. En primer lugar, nos llama la atención el diseño de los jugadores. Son excesivamente raquíticos y su animación, aunque real, parece forzada. Los comentarios de José Ángel de la Casa y de Michel son tan pobres y tan faltos de matices, y sus voces tan frías y robóticas, que te obligarán a bajar el volumen de tu televisor. Un consejo para futuros proyectos: evitar los comentarios de José Ángel de la Casa, cuyas frases ya dejaron bastante que desear en una de las entregas de *adidas*. Estos dos problemas serían una mera cuestión estética si en lo referente a diversión y al motor del juego la cosa fuera decente, pero lo que sucede es todo lo contrario.

La diversión brilla por su ausencia, la tensión es inexistente, los jugadores se mueven igual que si de un ballet formado por tortugas se tratara, con lo cual no tardarás demasiado en cansarte del juego.

En lo referente al motor, sólo podemos destacar que su función parece que sea la de ralentizar la acción. Su ritmo no es fluido y sus constantes brusquedades acabarán por exasperarte.

La idea de utilizar la Liga de Campeones como reclamo es muy inteligente, pero los amantes del deporte rey para consola pedimos mucho más. A la larga nos olvidamos de los nombres reales, de las estadísticas y demás parafernalias y preferimos disfrutar de un juego fluido, espectacular y realista al estilo *ISS Pro*.

Una buena idea desaprovechada a causa de un trabajo excesivamente sencillo en la faceta de simulación. Una verdadera lástima.

PSP



Si hubieran trabajado más en el apartado de simulación que en el de archivo, otro gallo cantaría. Como no es así, estamos ante un verdadero desengaño.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ La base de datos es espectacular	⊖ El motor del juego es malo
⊕ Poder modificar los pésimos resultados de la armada española	⊖ Los jugadores son excesivamente lentos
⊕ Recuperar grandes equipos del pasado y enfrentarlos a grandes conjuntos del presente	⊖ La tensión, ¿dónde está?
	⊖ Los comentarios son ridículos

Puntuación 70%

Levanta el orgullo patrio

● Uno de los máximos objetivos del juego será, para el público español, lavar la mala imagen ofrecida por nuestros equipos en la presente edición de la Liga de Campeones. Imagínate una final entre el Barça y el Madrid, o entre el Bilbao y el Madrid, o entre el Barça y el Bilbao. Aquí sí se puede conseguir.



▲ El Barça podría pasar a la siguiente ronda si metiese un gol al Manchester.



▲ Los últimos cinco minutos entre el Bilbao y la Juve. ¡Aupa Bilbo!

Sports Car GT

Disponible: **Abril**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **Electronic Arts**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Pad analógico/Dual Shock**

Coches de ensueño

● La calidad de estos vehículos es alucinante. Como sigue siendo norma en todos los juegos de EA, se han conseguido los derechos de los mejores modelos del mercado. Aunque sólo sea por conducir estos vehículos ya vale la pena probarlo.

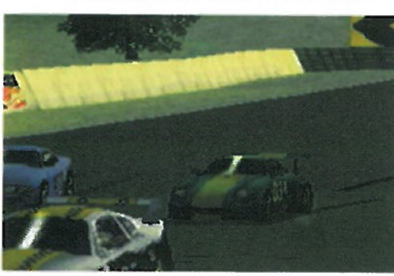


▲ El Porsche 911, un lujazo a tu alcance.

▲ Es extrañamente maravilloso disfrutar de un Mustang en PlayStation.



▲ Este es uno de los vehículos más rápidos del juego.



▲ El aspecto general del juego es bastante bueno.



▲ Los coches, aunque no están mal, no llegan a la espectacularidad de los modelos de *GT*.

Sólo una compañía como EA podía atreverse a plantar cara a Gran Turismo

El riesgo que conlleva enfrentarse de tú a tú con una vaca sagrada de la conducción como es *GT* sólo está al alcance de unos pocos. Entre éstos está, por supuesto, Electronic Arts. La compañía norteamericana ha decidido lanzar su propia versión del género de los coches deportivos.

La guerra se esperaba cruenta y dura, pero al final la cosa ha quedado en agua de borrajas. Crear un juego que compita con *GT* se preveía difícil, pero todos esperábamos que EA hiciera un esfuerzo titánico para hacerle frente al juegazo de Sony. Al final la cosa no ha sido así. ¿Quiere esto decir que *Sports Car GT* es un mal juego? No. Se trata de un título que no está mal del todo. El problema es que, en los tiempos que corren, un juego de carreras para PlayStation tiene que ser muy, pero que muy bueno.

La intención de reunir unas cuantas marcas europeas y americanas y proponer un discurso parecido, que no igual, al de *GT*, tenía muchos puntos a favor. Si además se incluyen circuitos reales como Laguna Seca, Las Vegas u otros escenarios de reputado prestigio, la cosa todavía promete más. Y si como guinda del pastel se incluye una opción de compra al más puro estilo *GT*, donde no sólo irás agenciándote diferentes prototipos, sino que además podrás aumentar el potencial de tus bestias con ruedas llevándolas al mecánico más próximo, mejor que mejor.

Con todos estos elementos, ¿qué sucede con *Sports Car GT* para que no haya conseguido llegar a lo más alto? Dos son los problemas principales que, en nuestra humilde opinión, le hacen restar demasiados enteros al resultado final. El primero atañe al desarrollo de las carreras. Está muy bien que se haya dotado a los contrincantes de una Inteligencia Artificial prodigiosa. Pero sólo con este elemento no se crea tensión. La tensión y el vértigo que se encuentra en otros títulos del género desaparece por completo en este CD. Puede que el problema lo encontremos en el motor que mueve al juego. No es demasiado veloz y a veces ofrece dificultades de visibilidad y alguna brusquedad.

El otro problema es estético. Los coches están perfectamente diseñados cuando los ves en el escaparate de compra, pero una vez colocados en el asfalto, la cosa cambia. Parece que los vehículos y el escenario vayan cada uno por su lado y esto crea una extraña sensación de falta de acoplamiento. En algunos momentos, parece que los coches no toquen el asfalto. En definitiva, un juego que podría haber sido, pero que no es lo que podría ser. PSP

PlayStation Power

Sports Car GT es un compendio de virtudes que parece que no convergen en ningún punto. Casi todos los elementos son positivos, pero la falta de cohesión le impide llegar más lejos.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Los modelos que aparecen	− Los vehículos son muy feos en carrera
+ La conducción es buena	− El motor es demasiado lento
+ Muchas opciones	− La falta de unificación acaba con las buenas intenciones del juego
+ Los circuitos	

Puntuación 75%

Análisis

Del cómic a laPlay

Astérix

| Disponible: **Abril**
Precio: **7.990 pesetas**

| Jugador: **1**
Editor: **Infogrames**

| Fabricante: **Sourcery Development**
Distribuidor: **Infogrames**

| Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

De la mesa a la pantalla

● Quizá el aspecto más interesante de este *Astérix* lo encuentres en las fases de estrategia. La idea parece sacada del famoso juego de mesa *Risk*. Mediante la acumulación de efectivos, deberás ir conquistando diferentes territorios galos. Panorámix abastecerá a tus tropas de poción mágica. Obélix se encargará de conquistar terrenos romanos. Y, por último, Astérix resituará tus efectivos frente a un inminente ataque romano. Se trata de la mejor parte del juego. Pero al ser una estrategia tan sencilla no es suficiente para justificar todo un juego. Una verdadera lástima.

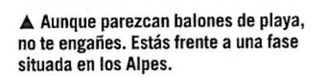




▲ «Panorámix alimentará nuestros estómagos y potenciará nuestros bíceps.

◀ Este tipejo es el encargado de atacar tus posiciones.

▲ Narbone es conocida por sus factorías vinícolas. Pero donde se encuentre un buen Rioja...



▲ Aunque parezcan balones de playa, no te engañes. Estás frente a una fase situada en los Alpes.



▲ Mucho golpe pero poca definición. Los protagonistas del juego pierden algo de carisma.



▲ La fase del bosque pone a prueba tu habilidad saltarina. No está mal del todo.

Sólo era cuestión de tiempo. Lucky Luke fue el pistoletazo de salida y ahora los chicos de Infogrames atacan de nuevo con otro clásico del cómic francés: Astérix

El galo más famoso de todos los tiempos ha decidido finalmente mostrar su sentido práctico de la vida en un juego para PlayStation. Pero ¿será suficiente el carisma de este archiconocido personaje para justificar todo un juego?

Panorámix, el druida canoso, anda un poco preocupado. De lejos se oye el rumor de las tropas romanas acercándose peligrosamente con la intención de turbar la pacífica vida de los galos. ¡No puede ser! ¡Y nosotros sin poder preparar la famosa poción mágica que hace invencible a los que la toman! Es el momento de que Astérix y Obélix tomen cartas en el asunto y se embarquen, en una aventura que les obligará a conquistar toda la Galia, para conseguir todos los ingredientes del conocido brebaje.

Este es el argumento, a grandes líneas, de la última creación de Infogrames. Lo que en un principio hubiera podido ser un simple plataformas (como lo fue en su momento *Lucky Luke*) se convierte en una original combinación de estrategia, *beat 'em up* y plataformas. La idea es, a primera vista, muy buena, pero los resultados dejan bastante que desear.

Ir conquistando la Galia y, una vez ocupados algunos terrenos, participar en fases que ofrecen una nueva visión del entretenimiento, nos parece genial. Sin embargo, a la larga lo más interesante del título lo encontrarás en las fases de estrategia. Y, en cuanto al resto de fases, es casi un martirio por el que deberás pasar si quieres acabar el juego. Las fases basadas en el género de las plataformas y los *beat 'em up* no son realmente lo que todos estábamos esperando. El nivel gráfico nos parece, en muchos momentos, indigno de la consola de Sony. El movimiento de los personajes es lento y muy poco fluido. La tensión brilla por su ausencia. Y la variedad no es lo suficientemente atractiva como para engancharte más de una hora. Con este panorama no es de extrañar que estés deseando jugar a las fases de estrategia, que son divertidas, aunque a la larga insuficientes. Es una verdadera lástima que un juego basado en un cómic tan conocido, con una excelente idea original, acabe convirtiéndose en un producto mediocre, a causa de un apartado técnico un poco cutre. Pobre Astérix. PSP



La idea original se va al traste a causa de un trabajo técnico bastante malo. Las fases de estrategia son divertidas, pero el resto no ofrece ningún entretenimiento y, en ocasiones incluso hace daño a la vista.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Es Astérix	➖ Los gráficos son lamentables
➕ Idea original	➖ El movimiento de los personajes exaspera
➕ La estrategia tipo *Risk* es bastante entretenida	➖ En general no existe ningún tipo de tensión
	➖ Se hace repetitivo

Puntuación 60%

¡Hola, chica!

PlayStation Power ¡Genial!

Tomb Raider 2

- Disponible: **Sí**
- Precio: **4.990 pesetas**
- Jugador: **1**
- Editor: **Eidos**
- Fabricante: **Core Desing**
- Distribuidor: **Proein**
- Compatible con: **Tarjeta de memoria**

La vuelta al mundo en 18 días

● En *Tomb Raider 2* hay 18 niveles por explorar. En todos ellos, excepto en el primero y en el último, eres víctima de emboscadas por parte de sanguinarios asesinos. Y son niveles más largos que los de *Tomb Raider*. Aquí tenéis una especie de álbum fotográfico para despertar el apetito de los más aventureros.



La gran muralla
▲ Una enorme muralla. En China. Trepa por ella usando tus fantásticos poderes de escalada. Evita las arañas moviendo las piernas con rapidez.



Venecia
▲ Un nivel exterior encantador en el que conduces una lancha motora. Ten cuidado con esos extraños pigmeos con abrigo rojo.

El escondite de Bartoli
▲ Un nombre estúpido para una base secreta, pero es lo que hay. Montones de exploración interior y disparos.



La ópera
▲ Espléndida. Complejidad en exceso.



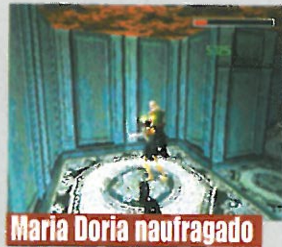
Cerca de la plataforma
▲ Escapa de una celda. Muchos *puzzles*. Cuidado con Roger Moore y Anthony Perkins. Es para cansarse de lo lindo.



Área de buceo
▲ Cuidado con esos ganchos ondeantes y el agua tóxica. En otros juegos aparecen peligros parecidos.



¡A nadar!
▲ Una sección subacuática durísima en la que hallarás pocas bolsas de aire. Nada, Lara. Nada como una loca.





Maria Doria naufragado
▲ Deambula por los desiertos salones de un crucero hundido. Mata.

Cuartos vivientes
▲ Los interruptores son difíciles de alcanzar, por lo que este nivel es de lo más peliagudo. Más bien estás a punto de morir.



El muelle
▲ Un nivel difícil, aún más duro gracias a la facilidad con que puedes perderte. No es más que una baraja gigante.



Colinas tibetanas
▲ Incluye un grandioso escenario en el que Lara atraviesa una pared de hielo.



El monasterio de Barlchang
▲ La especialidad de los monjes es empuñar las armas. ¿Cómo es que los monjes siempre son buenos en este arte?



Las catacumbas de Tallon
▲ Abundan los Yetis. Dispárales con tus armas especiales. De todos modos, no son más que animales mitológicos.



Palacio de hielo
▲ Otra vez Yetis, pero ahora están encerrados en jaulas. ¿Se trata de una pista clave de algo? Continuará...



El templo de Xian
▲ Mejor dicho, el templo de Ex-Iain. Quizá. De todas formas, hay muchas cascadas por las que deslizarse.



La isla flotante
▲ Un nivel con un nombre ejemplar. Es un nivel extraño y muy difícil.



La guarida del dragón
▲ Había un dragón en la intro. Ahora está aquí. Mátalo y destruye bestias fabulosas para siempre.



Hogar dulce hogar
▲ A tu regreso el gato está muerto, te has olvidado de eliminar los papeles y hay cientos de hombres armados.

¿Un juego adictivo, sin pasarte del presupuesto? Ver para creer

Lo chocante de *Tomb Raider 2* es que no se trata del éxito indiscutible que todos esperábamos. Más bien es una oportunidad desperdiciada. Lo que han hecho los chicos de Core con todas las críticas al primer juego: nada en absoluto.

¿Esa cámara? Sigue girando por ahí, totalmente fuera de control durante las escenas de acción rápida. ¿Esos objetos? Aún tienes que pisarlos para poder recogerlos. ¿Apuntar automáticamente? Sigue haciendo que te sientas como si no estuvieras haciendo absolutamente nada durante el combate. ¿Y la velocidad y las apariciones (o desapariciones)? Siguen presentes.

En realidad, estamos de broma. Insignificantes minucias sobre un juego casi perfecto. El aspecto más furiosamente destructivo del primer juego —hallar esos extraños cristales para poder guardar—, se ha abandonado. Ahora puedes guardar cuando quieras, algo bastante práctico si tenemos en cuenta que *Tomb Raider 2* es un juego muy difícil desde el principio. Tenemos imágenes de las supuestas mejoras gráficas, con el posicionamiento de las plataformas, interruptores y escenarios creados con el mismo genio que pudimos ver en el primer *Tomb Raider*. Los interruptores están ocultos en lugares fáciles de encontrar, pero elegidos con cierta crueldad, y cada puerta, interruptor y llave entran en funcionamiento en el orden preciso. Lo cual quiere decir que, a pesar de que de vez en cuando reine cierta confusión, siempre tienes un objetivo hacia el cual avanzar y una última cosa que intentar antes de rendirte. Hemos jugado con *Tomb Raider 2* incansablemente. Es un juego terriblemente genial.

Tras luchar contra la vida salvaje durante el primer juego, aquí tu preocupación principal se centra en cargarte a adversarios humanos. Guardas y asesinos acechan en habitaciones cerradas y aguardan en los balcones esperando la ocasión de lanzarse sobre ti. Además, esos individuos ahora se dedican a soltar armas, munición, bengalas luminosas o *medipacks*. De este modo, su caza y captura es mucho más emocionante que intentar atrapar a un tigre o a un oso. Pero son tipos duros.

Sorprende ver la facilidad con la que vuelves a controlar a Lara. Los controles son idénticos a los del primer juego. Es decir, son difíciles de manejar pero cuando los aprendes, ya no los olvidas. Es una pena que apuntes automáticamente. Hay una clara preferencia por la oscura penumbra para poder mostrar en todo su esplendor los destellos luminosos en tiempo real, mientras vas disparando bengalas por doquier. Aquí los intercambios de disparos se basan en apuntar a un tipo invisible y en ver cómo Lara vacía sus cargadores hasta que algo muere.

«Hemos jugado con Tomb Raider 2 incansablemente. Es un juego terriblemente genial»

Y después de todos estos lamentos es un gran alivio comprobar que la sustancia del juego es tan sólida, divertida y jugable como lo es en *Tomb Raider*. ¿Mejor que la primera entrega? Sí. ¿Vale la pena comprarlo si ya tienes el original? Otra vez sí. ¿Una ganga por 4.990 pesetas? Que sííí. PSP



Es *Tomb Raider* Platinum. Si te sobra algo de pasta y has pasado los últimos meses intentando completar *Tomb Raider 3*, vuelve en esta dirección.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Es *Tomb Raider 2*	⊖ Lo mismo de siempre
⊕ Sólo 4.990 pesetas	⊖ El primer nivel es excesivamente difícil
⊕ Más fácil que *Tomb Raider 3*	
⊕ Pero más difícil que el primero	
⊕ Vale su peso en oro	

Puntuación 94%

Probaré el Mac-10

● *Tomb Raider 2* supera con creces al original con una excelente selección de fantásticas armas de apoyo. Pero no queda ahí la cosa. Ahora puedes tomar munición de los fríos cadáveres de los villanos caídos. Y hay un montón.



Pistolas ▲ Para purificar la nación. Es una diversión muy limpia para toda la familia. Bang, bang.



Pistolas automáticas ▲ Más suave que la sencilla 9 mm. Garantiza un disparo rápido.



Escopeta ▲ Si fueras un hombre muy malo, te esconderías bajo una gabardina sospechosamente larga.



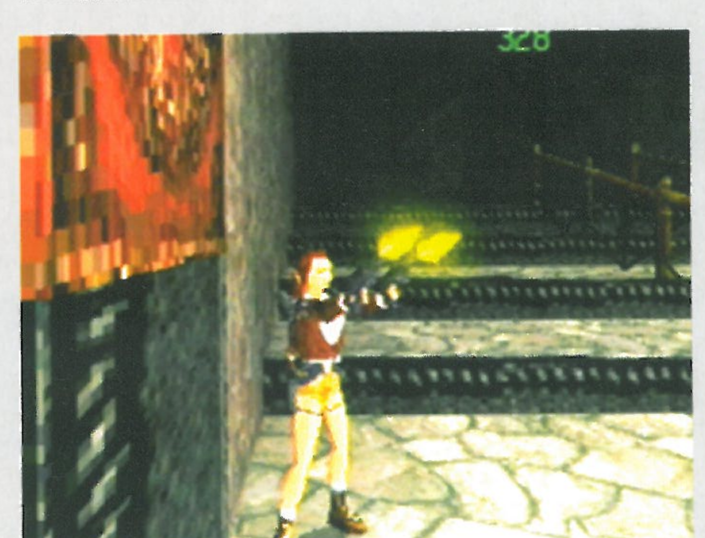
Arpón ▲ «Creo que lo ha entendido.» Y funciona fuera del agua. ¡Qué tubo tan precioso!



Ametralladora M16 ▲ Un arma redonda que te da velocidad y poder. Además es bonita.



Lanzador de granadas ▲ Su pequeño tamaño decepciona. Lanza bombas. Soy un monstruo. Me voy.



Uzis
El más poderoso. Como el Riddler de Batman pero con balas. Tiene esas bonitas boquillas brillantes que hicieron tan famosas nuestros amigos Arnold y Bruce. 9 mm.

Cartas

¡Colabora con PlayStation Power... y demuestra tu MAESTRÍA!

Forum Play

Forum Play es un espacio que tiene cabida para casi todo: trucos, cartas, dudas, sugerencias, secretos, intercambios, preguntas y respuestas... Eso sí, necesitamos de tu colaboración. Tú eres el verdadero protagonista y sin ti, esta sección no puede ser posible. Sí, tú, el que está ahí, deseando que el mundo se entere de que **¡ERES EL MAESTRO DE LA PLAY!**
Deja de quejarte porque no puedes decir lo que piensas, toma papel y boli y escribe a: PlayStation Power, Forum Play, Pseo. San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona o envíanos un e-mail a playpower@mcediciones.es explicándonos lo que se te ocurra. Recuerda, como dicen los fans de los *beat 'em up* «a veces es mejor dar que recibir».

Duke Nukem Time To Kill

Hola,

Soy un asiduo lector de vuestra revista, a la que considero de las mejores. Os mando unos cuantos trucos de *Duke Nukem Time To Kill* y de *Tomb Raider 3*:

Duke Nukem Time To Kill:

Todas las armas: Pausa, L1, L2, Arriba, L1, L2, Abajo, R1, Derecha, R2, Izquierda

Invulnerable: Pausa, L2, R1, L1, R2, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Select, Select

Todos los ítems: Pausa, R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2

Invisible: Pausa, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1

Tomb Raider 3:

Introduce los códigos durante el juego, sin presionar Pausa.

Todas las armas: L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2

Saltar nivel: L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2

Todos los secretos: L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2

MicroMachines V3:

Introducir como nombre

CATLIVES = 9 VIDAS

GIMMEALL = TODOS LOS CIRCUITOS ABIERTOS

TANKS4ME = CORRER CON TANQUES EN TODOS LOS CIRCUITOS

WINTERY = LOS COCHES PATINAN

Durante el juego da a Pausa e introduce:

Cuadrado, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, X y el coche correrá más. Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X y los demás coches irán más lentos.

Hasta otra. Si no os funcionan los trucos mandadme un e-mail y me lo decís (uov00834@correo.uniovi.es)

Adolfo Martínez Badallo (Avilés, Asturias)



Series y sagas

Hola,

Me llamo Sergio y soy un lector habitual. Me estoy dando cuenta que algunos de los últimos títulos (como *FIFA '99* o *Cool Boarders 3*) no superan por mucho a sus antecesores, es decir, no aportan una mejora satisfactoria, si no que añaden rasgos que no mejoran la calidad gráfica ni nada de eso. ¿Estamos ante la caída de la Play? Puede que la «piratería» haga que las empresas decidan centrarse más en otras videoconsolas, o lo que es peor «que hayan exprimido la Play a tope».

Sergio Grau Gallego (Alicante)

Nada más lejos de la realidad, muchachote. Es verdad que, últimamente, las continuaciones de ciertos juegos han sido más de lo mismo, pero no todas. Fíjate en Tekken 3, *por ejemplo.* Gran Turismo 2 *será, por lo menos, el doble de genial que la primera parte;* V-Rally 2 *tiene pinta de ser una auténtica revelación;* Ridge Racer Type 4 *es superior a todo lo que habríamos sido capaces de imaginar... No, no estamos ante la caída de la Play, tranquilo. Más bien al contrario, con la ayuda del* Performance Analyser *(el* software *que Sony creó en exclusiva para aprovechar al máximo el potencial de su consola, estrenado con* Gran Turismo *y utilizado también con* Ridge Racer Type 4*) veremos a partir de ahora los mejores juegos de PlayStation.* Metal Gear Solid *es lo que necesitaban las almas más frágiles para depositar de nuevo su confianza en la gris, pero no será ni mucho menos la última maravilla que veremos hasta la llegada de la PSX 2.*

Juegos de estrategia y RPG

Hola, ¿cómo andamos?

Quería que me aclaraseis un montón de dudas acerca de juegos de estrategia y RPG.

Estrategia: ¿cuáles van a ser los próximos lanzamientos? ¿Tendremos los amantes de la estrategia algo parecido a los juegos de PC *Heroes, Seven Kingdoms* o *Commandos*?

RPG: ¿cuáles van a ser los próximos lanzamientos?

Bueno, nada más y gracias.

Adéu.

Esteban Parada Díaz (Pazos de Borben, Pontevedra)

En las tiendas de videojuegos ya puedes encontrar un par de títulos que te pueden interesar: Guardian's Crusade *y* The Granstream Saga. *Ambos están renderizados en 3-D, aunque con escenarios y cámara con vista de pájaro, como los antiguos* Zelda *de NES y SNES. Son juegos de rol a la antigua usanza, con cientos de ítems, cientos de diálogos y cientos de horas de juego. Carecen de las secuencias de vídeo de* Final Fantasy, *pero si eres un purista, no las echarás en falta. En cuanto a juegos de estrategia, también puedes gozar de títulos como* Global Domination, KKND Krossfire, *o* Populous: El Principio, *además de* Asterix, *que mezcla el género de las plataformas con el de la estrategia.*



Juegos no violentos

Hola,

La razón de mi correo es que como era de esperar los Reyes Magos trajeron a mi hijo una PlayStation con dos juegos, ambos de la factoría Disney: *Hercules* y *Mickey Mouse*. Lo que me gustaría es, a ser posible, que me informaseis de los juegos que no contengan un elevado índice de violencia para un crío de siete años y que sean entretenidos para él. No sé si estará en vuestra mano, de cualquier modo gracias anticipadas,

Tony Muiña (Córdoba)

Bueno, siempre depende de lo que uno entienda por «elevado índice de violencia», pero se nos ocurren unos cuantos títulos que seguro que te sirven: Crash Bandicoot *y cualquiera de sus continuaciones,* Spyro the Dragon, *cualquier juego de coches (*Gran Turismo, Colin McRae*), cualquier juego de puzzles (*Kurushi, Devil Dice*)... Pero desde luego,* Crash *es nuestro juego no-violento preferido.*



Final Fantasy VII y Alundra

Hola amigos,

Estoy formando dos clubs con un amigo y mi hermano. Si os queréis hacer socios de *FFVII* o de *Alundra*, mandad a qué club queréis pertenecer una foto carnet y vuestros datos personales a:

Club Final Fantasy VII o Alundra (el que prefiráis) c/ Castelldefels, 61, 9º F. Edificio El Condor. 29006 Málaga. Recibiréis vuestro carnet personalizado, un montón de trucos y

todo tipo de cosas de vuestros juegos o personajes favoritos. A ver si llegamos a los 1.000 socios.
Muchísimas gracias,

Nacho Nogués (Málaga)

Intercambios

Hola playstationeros,
Somos dos primos súper viciados a la Play que quieren conocer a otros viciados para cambiar trucos y consejos. Escribid a:
Viciado 1: Javier Merino Giménez. C/ Cardenal Enrique Tarancón, 49. 46100 Burjassot. Valencia.
O también a viciado 2: Óscar Merino Ureña. C/ Serra, 1/36. 46100 Burjassot. Valencia.
Ta luego,

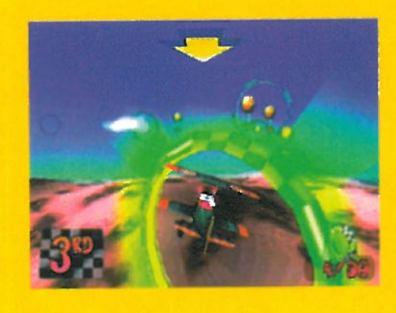



Javier y Óscar Merino (Burjassot, Valencia)

Tomb Raider

Hola,
Me llamo Pablo y me encanta *Tomb Raider*. Me gustaría cartearme con chicos y chicas a los que también les guste dicho juego. Mi dirección es: c/ Pico Agujas, 3, 3° A. 24008 León. Tendréis una contestación segura. Por si hay alguien que se atasca en alguna fase de *Tomb Raider 1*, aquí va un truco: entra en el inventario y pulsa L2, R2, Triángulo, L1, L1, Círculo, R2, L2. Entonces sal del inventario y pasarás de fase.

Pablo Fernández Crespo (León)



Preguntillas varias

Hola a todos los amigos de *PlayStation Power*,
Os escribo por primera vez dado que acabo de empezar en el mundo PlayStation y de todas las revistas que he ojeado ya, tengo que deciros que la vuestra es la única que reúne todos los componentes: actualidad, economía, diversión, entretenimiento...
Vengo del mundo de la horrorosa Saturn y en los dos meses que llevo de Play y de *Tomb Raider* tengo que admitir que no me equivoqué al comprarme la gris, y lo que está por llegar (*Metal Gear Solid*). Bueno, al grano. Tengo que proponeros que una vez salga el increíble *Metal Gear Solid* editéis una de vuestras fantásticas guías y, por supuesto, el reportaje que se merece. Ahí van unas preguntitas: ¿merece la pena *Ridge Racer Type 4* o espero a *Gran Turismo 2*? ¿Acaso no son los tres *Tomb Raider* los mejores juegos del mundo? No se les presta la atención que merecen, sobre todo a *Tomb Raider 2*, que acaba de salir en Platinum. ¿Será tan difícil *Metal Gear* como parece? Es decir, usar cigarros para descubrir los láseres, utilizar a enemigos como escudo, manejar tantas armas o no dejar huellas no suena muy fácil ¿no?
Bueno, me despido con un abrazo a todos mis amigos poseedores de una Play. Colegas, tenemos el mundo en las manos.

Luis Carlos (Tenerife)

Nos alegra que te guste tanto nuestra revista (a nosotros también nos encanta, qué casualidad). Ya estamos trabajando en algo como Metal Gear Solid, *pero es una sorpresa. Lo verás en un futuro muy cercano ¿de acuerdo?*
Ten por seguro que Ridge Racer Type 4 *merece la pena. Actualmente,* Gran Turismo, Colin McRae Rally *y* Ridge Racer Type 4 *son los tres mejores juegos de carreras de PlayStation, cada uno en su estilo. Son los tres imprescindibles, como lo será* Gran Turismo 2.
Hombre, los tres Tomb Raider *son magníficos, pero tanto como los mejores juegos del mundo... Claro que, viniendo de Saturn, es normal que te hayan impresionado.*
No te asustes demasiado por la dificultad de Metal Gear: *es el nuevo mejor juego de PlayStation, pero también es algo menos difícil de lo que nos habría gustado. No le tengas miedo.*

Comparaciones

Hola a todos,
Soy un loco de la Play y quiero saludar al equipo de *PSP* y felicitarlo por el estupendo trabajo que realizan. Me encantaría que en vuestra revista os metierais con la odiosa N64. Yo poseo la PlayStation y no me he arrepentido de comprarla. Me pone de los nervios que comparen *Mario 64* con el inimitable *Crash Bandicoot* o *Turok 2* con *Resident Evil*. Pobres necios, están tan desesperados por llegar a nuestro nivel que ya no saben lo que dicen.
Gracias por todo.

Nicolás Suárez Paz (Pontevedra)

No, no vamos a meternos con Nintendo 64. Pobrecita, ya se ridiculiza bastante ella sola, no hace falta que nosotros ayudemos ¿no? Debemos ser misericordiosos y comprensivos con quienes tienen menos que nosotros, hombre...

Parasite Eve

Hola amigos,
Me llamo José Antonio Galindo Rivera y os escribo para preguntaros por la fecha de lanzamiento de un juego que llevo esperando que salga desde que apareció un reportaje en *PlayStation Power* número 15 titulado «*Todo acerca de Square y Parasite Eve*». Este juego me llamó



mucho la atención, pues soy un apasionado de juegos como *Resident Evil*, y por supuesto, *Final Fantasy VII*, al que no me canso de jugar. El juego en cuestión es, como ya habréis adivinado, *Parasite Eve*. Después de esta pregunta, sólo me queda daros las gracias por vuestra revista y desearos que sigáis teniendo mucho éxito con ella.
Gracias por todo,

José Antonio Galindo Rivera (Leganés, Madrid)

Tienes razón. Hace muchos meses que estamos oyendo hablar de este juego pero no se dice nada de su lanzamiento en nuestro país. De momento, nadie sabe nada acerca de qué compañía que va a distribuir el juego en España, si es que finalmente alguien se decide a distribuirlo. Sony tampoco sabe nada, así que lo único que nos queda es esperar y esperar y esperar...

Medievil

Muy señores míos,
Me dirijo a ustedes para poner en su conocimiento lo siguiente. Con fecha 3/12/98 he adquirido una consola PlayStation y con dicha compra también he adquirido el juego *Medievil*. Al principio del juego, hay una especie de historia con un libro en el lado derecho de la pantalla. El problema es el siguiente. La primera vez que se instaló el CD, dicha historia se oía perfectamente y ahora no. Salimos con el botón Triángulo o X y todo funciona, excepto lo anterior. Después, al llegar a la Galería de los Héroes, en el momento en el que el caballero Sir Daniel aparece en el círculo central, se baja del pedestal y, automáticamente, se queda quieto. Se ve una gárgola hablando (sin voz) con los subtítulos correspondientes en la parte inferior de la pantalla, pero hasta aquí se llega. A partir de ese momento, no se sale con Triángulo y X, y por lo tanto, hay que comenzar de nuevo. No sé si es por el problema del juego. De todas formas, quisiera que me informaran si es defecto del juego, si tengo opción a cambiarlo, etc. Gracias de antemano.
Sin más se despide de ustedes atentamente,

Miguel y Alexis (Salas, Asturias)

Está claro que algo no funciona: puede ser el juego y puede ser la consola. En cualquier caso, lo mejor que puedes hacer es llevar ambas cosas a la tienda donde las has comprado, con el tíquet de compra. Seguramente es que la copia del juego es defectuosa, y te la cambiarán por otra (y lo mismo deberían hacer si lo que está mal es la consola). ¡Reclama, reclama rápido!

Silent Hill y Resident Evil

Saludos amigos de *PSP*,
Me llamo Javi, tengo 25 años y soy un devorador del género de terror y adicto a la saga de *Resident Evil* (la cual poseo). Decir que *Resident Evil 2* es el juego más alucinante que he visto nunca (a la espera de *Silent Hill*), aunque pienso que es bastante corto. Creo que va a ser difícil que *Silent Hill* supere a *Resident Evil 2* aunque espero equivocarme, ya que voy a comprármelo en cuanto salga. Ahora os voy a preguntar unas cosillas: ¿podéis decirme en qué aspectos supera *Silent Hill* a *Resident Evil 2*? ¿Cuánto durará? ¿*Resident Evil 3* seguirá en la línea de *Resident Evil 2* (distintos jugadores/escenarios que se juntan en ciertos puntos del juego) o por el contrario será el mismo escenario para los dos jugadores? Porque, habrá dos jugadores ¿no?
Sin más, un saludo y gracias por dedicar un momento de vuestro tiempo con nosotros.

Javi (Ermua, Bizkaia)

No podemos adelantarte nada de Resident Evil 3 *porque lo único que hemos visto hasta ahora eran imágenes del juego, no el juego en sí. Lo que sí te podemos asegurar es que* Silent Hill *es mejor y más largo que* RE2. *Tiene un solo protagonista, dos finales y varias armas secretas a las que se accede cada vez que te pasas el juego (una de ellas es una motosierra ¿qué te parece?).* Silent Hill *es superior a* RE2 *en todos los sentidos. Para explicártelo con más detalle tendríamos que analizarlo aquí mismo, y todavía es pronto... Paciencia.*

Discworld 2

Hola seguidores de *PSX*,
Quisiera decirle a Joel Calafell Marcos de Castellar del Vallès que, para conseguir la escalera sólo tienes que ir a la morgue, intentar hablar con la bruja y volver a hablar con Casamunda para decirle que vaya a verle y te dará la escalera. Por cierto, ¿alguien puede decirme cómo se consigue el hedor?
Un saludo y gracias,

Marcos Martín Gutiérrez (Oviedo)



¡Suscríb

PlayStation Power

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.°: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

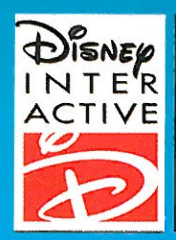
y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

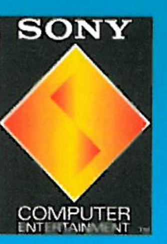
Recorta por aquí



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59





© Disney/Pixar.

ete! PlayStation Power

a *PlayStation Power* y participa en el sorteo de

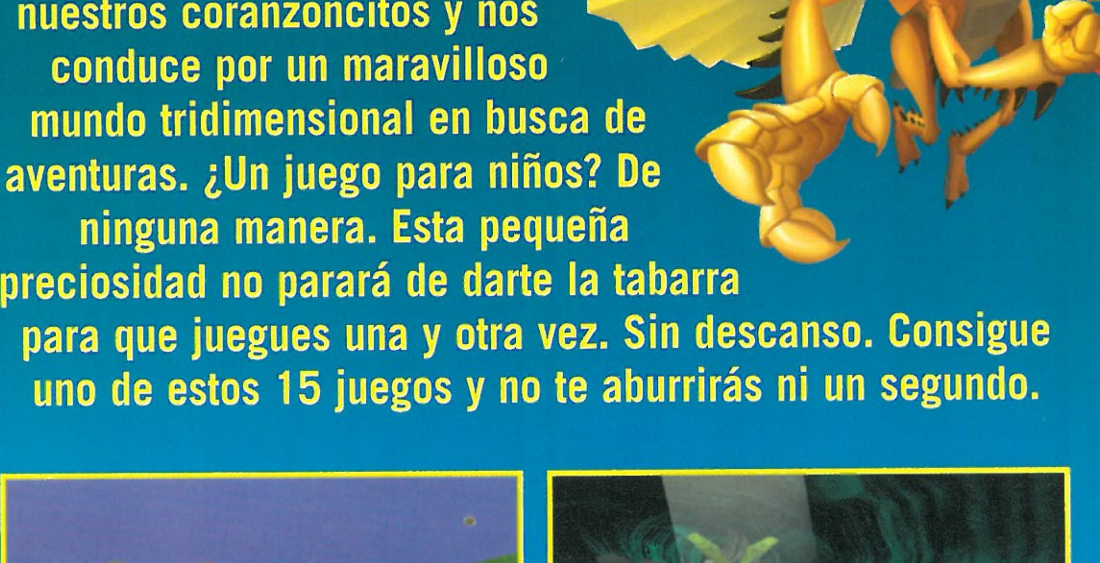
15 JUEGOS **bichos** de Sony







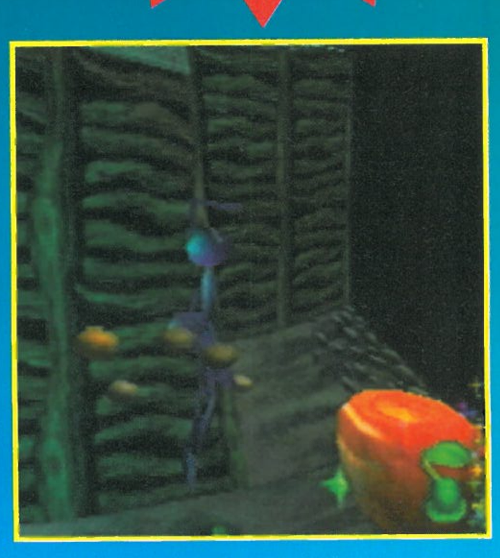
Una vez más Disney lo ha conseguido. La pequeña hormiga Flik ha conquistado nuestros coranzoncitos y nos conduce por un maravilloso mundo tridimensional en busca de aventuras. ¿Un juego para niños? De ninguna manera. Esta pequeña preciosidad no parará de darte la tabarra para que juegues una y otra vez. Sin descanso. Consigue uno de estos 15 juegos y no te aburrirás ni un segundo.



Sorteo el 26 de mayo de 1999







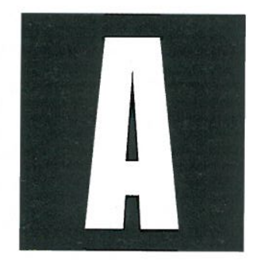
A-Z Clasifica

La guía que te informa de los últimos estrenos de PlayStation

¿Has visto una ganga, pero no sabes su puntuación? ¿Quieres adquirir otro juego para tus estanterías? ¿Buscas sólo algo bueno para leer? Has venido al sitio adecuado. Nuevas entradas, los mejores juegos, los peores, la gama Platinum... Todos los títulos están aquí, puntuados y actualizados cada mes para ti. Bienvenido a la lista que además te informa de cuáles son los Súper ventas de este mes. ¡Descúbrela!

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Abe's Exoddus
New Software Center • 8.990 ptas. Plataformas
Abe regresa para salvar a los indefensos Mudokon de los trabajos forzados en las minas, desenterrando los huesos de sus antepasados. Una repetición del Oddysee del año pasado, pero no por ello menos entretenida.
Puntuación 88%

Abe's Oddysee
Proein • 3.990 pesetas • lataformas
Unos gráficos llamativos ocultan un juego de plataformas en 2-D. Acción rápida, habilidades especiales y un estilo de puzzle que debes resolver al estilo Lemmings. Un juego imaginativo, rápido y único.
Puntuación 90%



Akuji The Heartless 86%
Proein ● 8.990 pesetas ● Aventura
Puede que también sea de Eidos, como Lara Croft, pero *Akuji* está muy lejos de ser otro *Tomb Raider*. Se merece una buena nota por los extras góticos y por haber conseguido esa especie de híbrido entre *Medievil y Tomb Raider*.

Actua Golf
Sony • 6.990 ptas. • Golf
Las opciones de juego brillantes, las vistas soberbias y los comentarios espléndidos del as del golf Peter Allis te harán ganar de calle.
Es el mejor juego de golf que puedes comprar, sin olvidarnos, claro está, de su secuela.
Puntuación 80%

Actua Golf 3
Centro Mail • 7.990 pesetas • Simulador de golf
Si te gusta el golf sin personajes de dibujos animados obstruyendo cada uno de tus golpes, Actua Golf 3 es tu juego. Sin duda es el mejor simulador de golf para PlayStation a pesar de que hasta los rivales del ordenador hacen trampa y de que constantemente surgen fallos insignificantes.
Puntuación 80%

Actua Pool
Iguana Games • 8.990 pesetas Simulador de billar
El billar es un juego de pub que como mejor se juega es en tu local preferido, con monedas sobre la mesa y cacahuetes en los bolsillos. Sin embargo, *Actua Pool* es un título que te llevas a casa sin la caña de cerveza ni la máquina tocadiscos.
Puntuación 85%

Actua Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.
Puntuación 70%

Actua Soccer 2
Infogrames • 7.990 pesetas • Fútbol
Uno de los mejores simuladores de todos los tiempos, con equipos reales. El título que todos los fans del deporte rey estaban esperando. Pon en práctica las teorías que explicas en el bar.
Puntuación 90%

Actua Soccer 3
Infogrames • 7.990 pesetas • Simulador de fútbol
Los chicos de Gremlin nos han traído un simulador de fútbol que no es tan bueno como nos tenían acostumbrados. Tiene montones de buenos toques y a los aficionados les encantará poder jugar con su equipo.
Puntuación 86%

Alien Trilogy
New Software Center • 3.990 ptas.• Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 70%

Alundra
Sony • 7.990 ptas. • Acción de rol
Ya está aquí la nueva gran aventura para PlayStation. Su nombre es Alundra y llega de la mano de la todopoderosa Psygnosis. Está dispuesto a arrebatar el primer lugar que ocupa, por el momento, el maravilloso *FFVII*.
Puntuación 91%

All Star Tennis
Ubi Soft • 7.995 pesetas • Simulador de tenis
Casi alcanza los niveles de grandeza y rarezas de Smash Court. Acción rápida, furiosa y creíble combinada con elementos como el tenis bomba que convierten a este título en todo un éxito. Puesto que *Smash Court* ya no está a tu alcance, *All Star Tennis* se ha convertido en el mejor simulador del mercado. ¡Buenísimo!
Puntuación 86%

Andretti Racing
Centro Mail • 3.990 ptas. • Carreras
Sus trazados hacen que seguir la carretera sea un poco más difícil de lo deseable. Sin embargo, la pulida pantalla del modo dos jugadores funciona a las mil maravillas, y hay un montón de pistas.
Puntuación 60%

Apocalypse
Proein • 8.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Es uno de los juegos más trepidantemente adictivos que puedes encontrar en la PlayStation. Su apartado gráfico es una auténtica gozada. Si no eres muy exigente, éste es tu juego. Pero si prefieres un desarrollo más complejo, búscate otro título.
Puntuación 92%

Assault
Proein • 8.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Un agradable, variado y explosivo recorrido a través de un mundo futurista infestado de alienígenas. Sus puntos fuertes son una buena cantidad de acción, distintas perspectivas y un sonido delirante. Los controles son muy cómodos, así que lolvídate de todo y dedícarte a disfrutar con esto.
Puntuación 84%

Atlantis



Virgin • 7.990 pesetas • Aventura
Cryo intenta recuperar el esplendor de un estilo de aventura gráfica para PC ofreciendo un juego básico e inofensivo dentro del legendario Lost City. Horrorosas demoras y un potencial limitado lo estropean. ¿Apuntar y hacer clic en PlayStation? No señor. Tan largo e irregular como esta descripción.
Puntuación 64%

Azure Dreams
Konami • 8.490 ptas. • Juego de rol
No es Final Fantasy VII, pero es sin duda una idea novedosa. El plan es llegar a lo alto de una peligrosa torre, cosa que se complica por el hecho de que dicha torre es diferente cada vez que entras. A los fans del rol les encantará.
Puntuación 62%

B

B-Movie
New Software Center • 8.990 pesetas • *Shoot 'em up*
El encanto obvio de *B-Movie* —salvar la Tierra de los feos hombres verdes— viene aderezado con unos niveles algo dificultosos, horribles horizontes grises y una jugabilidad ligeramente floja. Una lástima porque durante un buen rato es un *shoot 'em up* soberbio basado en misiones.
Puntuación 86%

Batman & Robin
New Software Center • 3.990 ptas. Acción
Una mezcla de estilos de juego que casi funciona. Los impresionantes gráficos le otorgan una atmósfera oscura e inquietante, pero la jugabilidad basada en puzzles pronto genera frustración en el consolero. Una pena.
Puntuación 72%

Battle Arena Toshinden 2



Sony • 7.490 ptas. • *Beat 'em up* en 3-D
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes, con sus nuevas armas y movimientos, son muy *guays*, pero, a pesar de las mejoras, no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2*.
Puntuación 70%

Battle Arena Toshinden 3
Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Más diversión *Toshinden*. El tercero de la serie y todavía no se puede comparar con ninguno de los de *Tekken*. En vez de reprimir la locura de acción total de los anteriores juegos, han vuelto a hacer exactamente lo mismo.
Puntuación 70%

Blasto
Sony • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Blasto es un juego que tenía muchos números para convertirse en una propuesta inteligente y súper original, pero parece que sus creadores se han quedado en la mera anécdota. De todos modos, divertido y entretenido (al menos) durante algún tiempo.
Puntuación 71%

Blast Radius
Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La corrección ha de dejar paso al riesgo para conseguir que un juego tenga más que lo ya conocido. *Blast Radius* es un



Bloodlines 81%
Sony ● 6.990 pesetas ● Beat 'em up futurista
Es un juego originalmente conocido. Recuerda a muchos otros que se quedaron en nada, aunque su apartado técnico es notable. Es el mejor de su género, pero su desarrollo y estética no cuajarán demasiado entre el respetable.



juego cuya correcta realización y desarrollo le asignan el papel de «esto ya lo he visto antes».
Puntuación 67%

Blazing Dragons
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 70%

Bloody Roar



Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Sí, otro *beat 'em up* en 3-D, pero con una diferencia. Cada uno de los ocho personajes puede transformarse en un *alter ego* animal si llena su barras de ira, lo que les permite no sólo parecer distintos, sino también realizar diferentes series de movimientos. Buen aspecto, muy fácil de jugar y muy divertido.
Puntuación 80%

Bomberman World
Sony • 6.990 ptas.• Plataformas
Una conversión más de un viejo clásico que te coloca en la azarosa situación de tener que abrirte camino a disparos a través de 10 niveles completamente atestados. No es muy divertido jugar solo, pero el modo multi-jugador resulta soberbio.
Puntuación 75%

Brahma Force
Virgin • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Es una excelente y valiente creación de Genki. Este CD goza de una increíble ambientación y de unos estupendos gráficos. Pero algunos puntos ensombrecen el resultado final.
Puntuación 85%

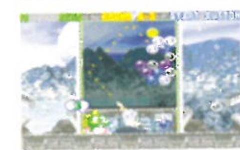
Breath Of Fire III
Infogrames • 7.990 ptas.• Rol
Un ágil, fluido y convincente juego de rol en el que tú actúas como dragón, huérfano, ladrón y héroe dentro de un isométrico mundo en 3-D, en el que puedes girar en todas las direcciones para deleitarte la vista. Una magnífica historia, aunque con demasiado «deambular» a veces.
Puntuación 84%

Broken Sword 2
Sony • 7.990 ptas. • Aventuras
Una aventura de apuntar y señalar que cumple totalmente con su cometido. Si te van las aventuras de este tipo, perfecto. Si te disgusta la lentitud metódica típica de los rompecabezas y las historias con argumento búscate mejor otro título.
Puntuación 70%

Bust A Groove
Sony • 7.990 ptas. • Baila 'em up
Vaya juego más guapo. Una captura de movimiento perfecta, unos pasos de baile fabulosos y, sobre todo, una música sencillamente genial, hacen de Bust A Groove una de las mejores opciones del momento. Y ¿de qué va? Pues bueno... ¡tienes que bailar! Después de PaRappa... ha nacido un nuevo género.
Puntuación 88%

Bust-A-Move 2
New Software Center • 3.990 ptas. • Rompecabezas
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con Tetris.
Lo mejor es el Modo dos jugadores.
Puntuación 90%

Bust-A-Move 4



New Software Center • 6.990 pesetas • *Puzzle*
Estás ante uno de los juegos más divertidos de la historia. La incursión de nuevas opciones maquilla, en cierta manera, una falta de innovación y un descarado «explotar el filón». De todas formas, se trata del mejor y más completo producto de la serie.
Puntuación 89%

PlayStation Power Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.





AVENTURA GRÁFICA/ROL
1 Final Fantasy VII
2 Tomb Raider 3
3 Resident Evil 2
4 Resident Evil Plat.
5 Wild Arms

ROMPECABEZAS
1 Bust-A-Move 2
2 Bomberman World
3 Constructor
4 Tetris Plus
5 Worms

CARRERAS
1 Colin McRae Rally
2 V-Rally Platinum
3 Rollcage
4 MicroMachines V3 Plat.
5 Grand Theft Auto Plat.

ESTRATEGIA
1 C&C Plat.
2 C&C:Retaliation
3 Risk
4 Theme Hospital
5 Warcraft II







BEAT 'EM UP
1 Tekken 3
2 Tekken 2 Plat.
3 Rival Schools
4 X-Men vs Street Fighter
5 Pocket Fighter

SHOOT 'EM UP
1 Resident Evil 2
2 Time Crisis
3 Duke Nukem Time To Kill
4 Tenchu
5 Point Blank

PLATAFORMAS
1 Bichos
2 Crash Bandicoot 3
3 Asterix
4 Crash Bandicoot Platinum
5 Rayman Platinum

DEPORTIVOS
1 FIFA '99
2 NBA Live '99
3 Viva Football
4 All Star Tennis '99
5 Tiger Woods '99

LOS 5 MÁS VENDIDOS
1 FIFA '99
2 Bichos
3 Crash Bandicoot 3
4 Final Fantasy VII

C

Cardinal Syn
Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
De vez en cuando la vida te depara alguna que otra sorpresa. Todo el juego en sí es maravilloso y tiene todos los números para convertirse en el nuevo beat 'em up a batir. Soul Blade y Tekken 2 ya tienen un firme competidor: su nombre, Cardinal Syn.
Puntuación 90%

Carnage Heart
Sony • 6.490 ptas. • Estrategia
No es el juego de batallas de mechas que todos esperábamos, pero sí un entretenimiento estratégico con posibilidades. Diseña y construye robots y envíalos a hacer el trabajo sucio.
Puntuación 80%

C&C Retaliation
Virgin • 7.990 ptas. • Estrategia
No es la secuela de Red Alert, sino una actualización. Sí, las actualizaciones suelen ser innecesarias, pero ésta no. Terriblemente difícil y adictiva a partes iguales, la última aportación a la familia Conquer hará que pronto estés malgastando días de tu vida. ¿Qué tiene la guerra de bueno? ¡Esto!
Puntuación 92%

Circuit Breakers
Proein • 8.990 ptas. •Carreras
Este juego es casi insuperable. Únicamente cabe destacar que el modo un jugador, comparado con la fantástica opción multijugador, no está a la altura de las circunstancias. Cuando se trata de videojuegos no importa tanto lo bonitos que son, como el tiempo que puedes jugar con ellos.
Puntuación 88%

City of the Lost Children
Iguana Games • 3.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo *Alone in the Dark*. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
Puntuación 70%

Clock Tower
Iguana Games • 4.990 ptas. Aventuras en 3-D
Es como si tomásemos *Resident Evil* y lo transformáramos en un sucedáneo más flojo Se trata de escapar del loco hombre-tijera, mientras investigas algunos asesinatos. Una trama poco atemorizante de asesinatos.
Puntuación 60%

Colin McRae Rally
Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Estás ante uno de los mejores juegos de coches para la gris de Sony, ya que supera en realismo al mismísimo V-Rally. Si eres amante de los retos, aquí tienes uno nuevo.
Puntuación 90%

Colony Wars
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Juego de combate espacial de aspecto estupendo pero de acción ya conocida. Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
Puntuación 80%

Colony Wars: Vengeance
Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* espacial
Colony Wars: Vengeance se convierte en uno de los títulos más gratificantes dentro del catálogo para PlayStation. Sus gráficos, su desarrollo, su longevidad y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico número uno.
Puntuación 93%

Constructor
New Software Center • 7.990 ptas. Estrategia
Los amantes de la estrategia tienen en *Constructor* un título más en el que desarrollar sus actividades edificadoras. Tiene elementos interesantes pero su excesiva complejidad no le ayuda demasiado.
Puntuación 79%

Cool Boarders



Iguana Games • 3.990 ptas. • Carreras
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a reali-



Bichos 63%
Sony ● 8.490 pesetas ● Plataformas
Si las continuas muertes súbitas y los frustrantes controles no consiguen hacerte desistir es que tienes una paciencia de santo. Spyro y Crash son menos simplistas, aunque no hace falta que eches mano del insecticida.



Guardians Crusade 86%
Proein ● 8.990 pesetas ● Juego de rol
Es un excelente juego de rol: buenos gráficos, notable apartado sonoro y una historia interesante. Lástima que la competencia sea tan dura y que algunos fallos lo releguen a una posición secundaria.



Asteroids 90%
Proein ● 6.990 pesetas ● Shoot 'em up
La versión de *Asteroids* para PlayStation sigue las directrices del original. La diversión es la mejor palabra para definir esta pequeña maravilla que, sin un desarrollo complicado, te hará vivir grandes momentos.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



KKND Krossfire 91%

Infogrames ● 7.990 pesetas ● Estrategia

Se erige como un auténtico bastión dentro de la estrategia de PlayStation. Es divertido, completo, intenso y está lleno de detalles de calidad. Todo un juegazo.

zar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas.
Puntuación 60%

Cool Boarders 3
Sony • 8.490 pesetas • Carreras
Hace lo mismo que hace Cool Boarders 2, pero muchísimo mejor. Si ya te has comprado la segunda entrega y te metes en esta tercera, no desesperes. Aunque la última adición no es infinitamente mejor, lo que sí tienes asegurado es una buena sesión de acción de snowboarding casi perfecta.
Puntuación 91%

Copa del mundo: Francia '98
Iguana Games • 3.990 ptas.• Simulador de fútbol
El primer FIFA PlayStation de EA realmente jugable que combina imágenes de vídeo de los jugadores reales con un estadio lleno de sus homólogos renderizados, para crear una atmósfera deslumbrante. Buen trabajo.
Puntuación 79%

Crash Bandicoot
Sony • 3.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 90%

Crime Killer
Iguana Games • 8.990 ptas.• *Shoot 'em up*
Un juego de disparos muy logrado, con un montonazo de armas y artilugios de alta tecnología. Tu coche/moto es el no va a más, con un modo de persecución turbo, radar incorporado e incluso una conexión de comunicación. Violento y fluido.
Puntuación 76%

Croc: Legend of Gobbos
Electronic Arts • 3.990 pesetas • Plataformas
No es una mala idea, pero Croc es demasiado plano y calculador. Es mono pero, ¿y qué? Gex 3D tiene humor, desafío y un objetivo.
Puntuación 65%

D

Live Wire! 65%

Infogrames ● 6.990 pesetas ● Puzzle

Un juego de puzzles de grandes gráficos, con buena música mezclada por Allister Whitehead, pero con un par de problemas que hacen que Live Wire! no llegue a ser todo lo bueno que podría haber sido.

Dark Stalkers
Iguana Games • 4.990 ptas. • *Beat 'em up*
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
Puntuación 60%

Dead Or Alive
Sony • 7.990 ptas.• *Beat 'em up*
El mejor juego de lucha «no-Tekken» Gráficos en 3-D súper fluidos combinados con un detalle de textura muy definido, un combate rápido y unos combos multi-golpe espectaculares- Una compra obli-gada para cualquier experto «beat 'em upero».
Puntuación 86%

DeadBall Zone
New Software Center • 7.990 ptas.• Deportes
Es básicamente una actualización del clásico Amiga *Brutal Deluxe*. Menos en nombre y apariencia, se parece en todo. Esta nueva versión en 3-D tiene trazas bastante violentas y un armamento con bastante mala idea. Por desgracia, se viene un poco abajo a causa de una ejecución demasiado simplista y una ocasional dificultad de ver la bola.
Puntuación 60%

Destruction Derby



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 60%

Destruction Derby 2
Iguana Games • 3.990 ptas. • Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 90%

Die Hard Trilogy



Electronic Arts • 3.990 ptas. • Blaster/conducción
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 90%

Devil Dice
Sony • 6.990 pesetas • *Puzzle*
Devil Dice es uno de los juegos más divertidos y adictivos que puedes encontrar en el catálogo PlayStation. Su mecánica sencilla pero, a la vez, complicada lo convierte en un extraordinario pasatiempo. Eso sí, no es apto para todos los públicos.
Puntuación 88%

Dodgem Arena
Media Connection Ibérica • 8.995 pesetas • Deporte futurista
¿Qué se obtiene al mezclar Wipeout y NHL '99? ¿Este juego o un lío injugable? Pues ambos. Todo es muy bonito, pero los deslucidos efectos de sonido y la música poco adecuada no ayudan a mejorar las cosas.
Puntuación 70%

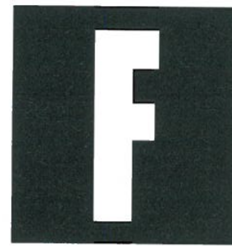
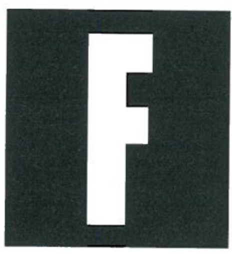
Doom
New Software Center • 6.990 ptas. • *Doom*
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo HER-UGE 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
Puntuación 100%

Duke Nukem
Iguana Games • 4.990 ptas. • Clon de *Doom*
No es una maravilla comparado con los las ofertas más recientes; pero esta conversión de PC a PlayStation del clon de *Doom* ofrece una fantástica jugabilidad, combinada con un agudo sentido del humor.
Puntuación 80%

Duke Nukem Time to Kill
Iguana Games • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Duke Nukem Time to Kill es un juego muy pero que muy divertido. Su desarrollo es interesante y el mapeado extenso. Sólo algunas pequeñas deficiencias técnicas le impiden subir la nota.
Puntuación 95%




Everybody's Golf
Sony • 6.990 ptas.• Simulador de golf
Un juego estupendo y accesible que te presenta unos jugadores cabezones que manejan los palos de golf que da gusto verlos. Controles maravillosamente simples que ofrecen toda suerte de opciones de ajuste, giros y golpes de efecto. También nos brinda unos gráficos fluidos y un buen diseño de campos.
Puntuación 84%

Fade to Black



Iguana Games • 3.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 80%

Felony 11-79



New Software Center • 7.990 ptas. Conducción
La cuestión es alborotar. Conduces por pueblos y ciudades causando estragos. Es muy divertido pero le faltan pistas, opciones y oportunidades para llegar a dominarlo.
Puntuación 60%

Final Fantasy VII
Sony • 8.990 ptas. • Juego de rol
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.
Puntuación 100%

Fluid
Sony • 6.990 ptas. • Musica interactiva
La concepción del juego en Fluid es tan original e innovadora que descolocará incluso al más pintado. Su concepto aparece como contrapunto a la violencia y la rapidez de estos tiempos. Agradable y relajante.
Puntuación 80%

Formula 1
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Puede que le falte el tino de F1 '97, y F1 '98 ya está en tu tienda favorita, pero por 3.990 pesetas difícilmente te divertirás tanto en los circuitos de todo el mundo como con Formula 1. Vale la pena sólo por volver a ver esos estupendos gráficos.
Puntuación 90%

Formula 1 '97
Sony • 8.490 ptas. • Carreras
¡Ya está aquí! Y no se limita a actualizar los coches y las carreras, sino que presenta un nuevo modo de gráficos de alta resolución, comentarios mejorados y opciones de simulación que hacen de este juego una auténtica maravilla.
Puntuación 90%

Formula 1 '98
Sony • 8.990 ptas. • Carreras
La arriesgada decisión de Psygnosis ha dado un excelente fruto. Visual Science ha realizado un magnífico trabajo. Posiblemente se trata de la mejor entrega de la serie, aunque se le pueda encontrar algún pequeñíííísimo fallo.
Puntuación 95%

Forsaken
New Software Center • 7.990 ptas. *Shoot 'em up*
Esta nueva creación de Probe se ha convertido en el pistoletazo de salida de las nuevas generaciones de shoot 'em up. Este título ha nacido con la vocación de unir tres conceptos en uno: el shoot 'em up subjetivo, algún que otro toque de simulación y pequeños destellos de puzzle.
Puntuación 92%

Future Cop: L.A.P.D.
Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Una encantadora visión de las sórdidas calles del futuro. Aniquilas a la escoria mientras un pico de oro va soltando líneas al más puro estilo James Bond en el cuartel central, por cortesía de tu controlador en la base. Un desafiante juego de disparos de primera.
Puntuación 82%



Gran Turismo 98%

Sony ● 7.990 ptas. ● Carreras

Lo. Mejor. Que. Has. Visto. Nunca. *Gran Turismo* ya está en la calle y te aconsejamos que lo compres lo antes posible. Si lo tuyo son las carreras, este título de Sony no te decepcionará.

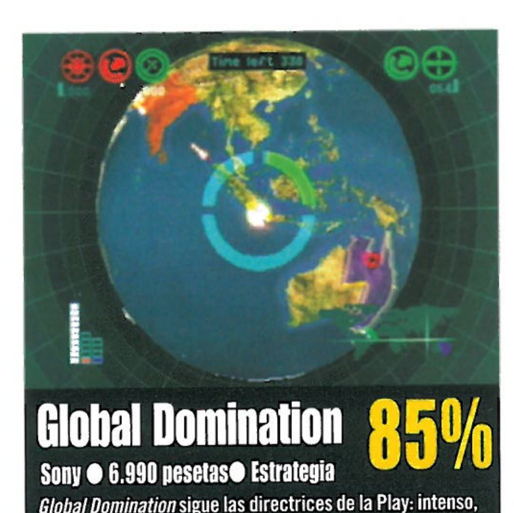


Ghost in The Shell
Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Aunque se llama *Ghost in The Shell* y está basado en la película *manga* del mismo nombre, tiene muy poco que ver con ella. Un montón de secuencias de vídeo *manga* centran la escena al principio del juego y al final de cada etapa. Cuentan la historia de un piloto novato al mando de un Fuchikoma en su lucha contra las fuerzas del mal.
Puntuación 62%

Grand Theft Auto
Proein • 4.990 ptas. • Crimen/acción
Un enorme, envolvente y complejo juego de asesinato, robo y contrabando de drogas en tres grandes ciudades, de ingeniosa Inteligencia Artificial. Los gráficos son tan básicos que no puedes pensar que su contenido es tan atemorizante como pretenden hacer creer.
Puntuación 80%

Grand Theft Auto
Proein • 4.990 pesetas • Acción
GTA, con un aspecto que parece sacado de la edad de piedra de los videojuegos, ofrece en cambio acción a raudales para mucho tiempo. Y de paso, puedes quemar un poco de adrenalina. Abstenerse de hacerlo en la vida real.
Puntuación 85%

G-Police
Sony • 3.990ptas. • *Shoot 'em up*
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor



Global Domination 85%

Sony ● 6.990 pesetas● Estrategia

Global Domination sigue las directrices de la Play: intenso, variado, rápido y con un control total de la acción. Quizá no guste a todo el mundo, pero sólo hay que darle una segunda oportunidad para descubrir lo bueno que es.

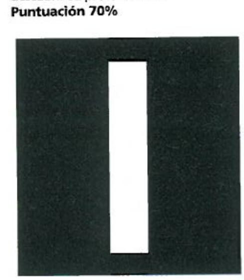
juego de estrategia desde que apareció *C&C* y el *shoot 'em up* más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que *G-Police*.
Puntuación 90%



Heart of Darkness
Infogrames • 7.990 ptas. •
Plataformas en 2-D
Se trata de una excelente aventura plataformera. Sus gráficos y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico espectáculo. Lástima de algún que otro detalle y de su extremada dificultad.
Puntuación 88%

Hercules
Sony • 3.990 pesetas • Plataformas
Aparte de unos cuantos adornos gráficos, podría tratarse de un juego SNES un poco por encima de la media, lo que equivale a un juego de plataformas normal y corriente.
Puntuación 61%

Hexen
New Software Center •
7.990 ptas.• Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 70%



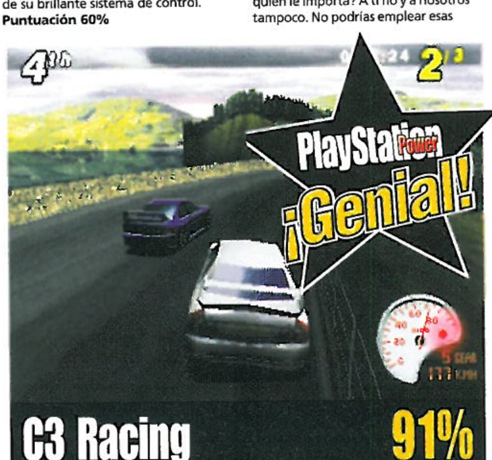
Indy 500
Virgin • 8.990 ptas. •
Carreras
La Fórmula Indy parece empeñada en entrar en nuestros hogares. ¿Podrá la compañía Tomy conseguir su objetivo con su nueva creación? De momento, te servirá para conocer más de cerca la Indycar.
Puntuación 78%

ISS Pro '98
Konami • 9.490 ptas. •
Fútbol
Esta nueva versión del clásico de Konami es todavía más jugable y espectacular que la entrega anterior. Se han incluido muchas opciones más, pero seguimos encontrando a faltar algunas. No es excesivamente diferente del anterior, pero es genial.
Puntuación 91%

J

Judge Dredd

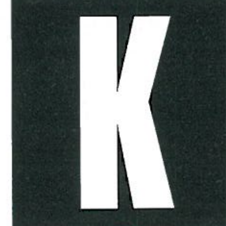
Iguana Games • 8.990 ptas.
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D que se basa en el cómic del mismo nombre y que es compatible con todas las pistolas. Suena bien, es entretenido, pero no es tan bueno como *Time Crisis*, ni goza de su brillante sistema de control.
Puntuación 60%



C3 Racing 91%

Infogrames ● 7.990 pesetas ● Simulador de coches

Divertido, rápido, lleno de opciones y muy jugable. Con estos argumentos, *C3* se convierte en el tercer mejor juego de conducción para PlayStation. Sólo *Toca 2* y *GT* lo superan. Pero si te gustan este tipo de juegos, este título de Infogrames es una referencia obligada en tu colección.

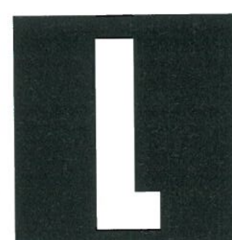
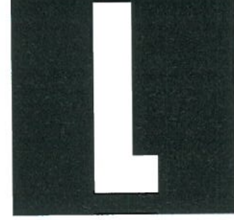


Klonoa
Sony • 7.990 ptas. • Plataformas
Podría ser el mejor juego de plataformas a no ser porque puedes acabarlo en un día. A pesar de todo, es un gran título. Las secuencias de vídeo son excelentes y el juego en 3-D es soberbio. El juego tiene una riqueza y profundidad que no puedes ver muy a menudo.
Puntuación 78%

Knockout Kings
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Boxeo
Los chicos de *Tekken* hacen esto de las peleas mucho mejor y más rápido. Hay muchos boxeadores de verdad y su estética es realista, pero sólo está indicado para los auténticos entusiastas.
Puntuación 61%

Kula World
Sony • 7.990 ptas. • *Puzzle*
Se trata de un rompecabezas que te llevará por el camino de la amargura. Estar totalmente confundido será tu estado natural. Te ofrece unos niveles que consisten en grupos de riesgo con un cierto sentido. El desafío no está nunca fuera de tu alcance y siempre es jugable.
Puntuación 90%

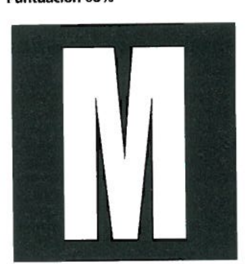
Kurushi
Sony • 6.990 ptas. •
Rompecabezas
Rompecabezas enigmático para adultos en el que debes eliminar grandes cubos antes de que te aplasten. Se parece un poco a *Tetris* pero, es un concepto del todo nuevo en el mundo de los rompecabezas..
Puntuación 80%

Lemmings Collection
Sony • 4.990 pesetas •
Puzzle
Uno de los juegos de *puzzles* más difíciles y enfurecedores que hayas visto jamás. Y, a la vez, un clásico en su género. No es tan bonito como había sido en sus mejores tiempos, pero ¿a quién le importa? A ti no y a nosotros tampoco. No podrías emplear esas 4.990 pesetas en nada mejor.
Puntuación 89%

Libero Grande
Sony • 8.450 ptas. • Simulador de fútbol
Es un juego tan original y extraño dentro de un género tan «visistado» como el del fútbol, que no pasará desapercibido ante tus ojos. Tiene algún que otro fallo, pero en general las virtudes se llevan la palma.
Puntuación 88%

Lucky Luke
Iguana Games • 8.990 ptas.
Plataformas en 2-D
El lejano Oeste más cerca que nunca gracias a este cómic adaptado para PlayStation. Conviértete en el vaquero más intrépido del *far west* y ayuda a nuestro héroe a vencer a los malvados hermanos Dalton.
Puntuación 68%



Madden NFL '99
Electronic Arts • 7.990 ptas.
• Simulador de fútbol americano
Un simulador de fútbol americano con toda la credibilidad del mundo. Por primera vez, Madden ha apostado por lo poligonal. Los jugadores pueden moverse con la mayor suavidad del mundo y tienes estadísticas a más no poder. El mejor de su género.
Puntuación 88%

Maximum Force



New Software Center • 6.990 ptas.
Pistola
La posibilidad de jugar tanto con la Gun-Con 45 como con las viejas pistolas tipo Predator es lo más destacado de este típicamente repetitivo juego de tiros. Gente digitalizada en plan cómico aparece tras barriles prerrenderizados anhelando que le des en la cabeza. ¡Pero ojo no mates a los civiles!
Puntuación 65%

MDK
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un *shoot 'em up* tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
Puntuación 90%

Medievil
Sony • 8.490 ptas. •
Aventuras en 3-D
Estás ante un juego espléndido, divertidísimo, absorvente y cuya realización técnica te dejará pasmado. La mezcla de géneros es excelente.
Puntuación 90%

Megaman X4
Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Estás ante un juego que ofrece lo de siempre, entretenimiento y diversión, pero que no aporta nada nuevo y es extremadamente sencillo en casi todos sus apartados. No es demasiado apto para consoleros exigentes.
Puntuación 72%

Megaman Legends
Virgin • 7.990 pesetas •
Juego de rol
El renacer de Megaman no ha dado como resultado un juego perfecto, pero apunta hacia un horizonte esperanzador. La unión de elementos no juega muy a su favor, aunque si te mueves bien entre arenas movedizas, puede que sí.
Puntuación 86%

Men in Black
Infogrames • 7.990 ptas. •
Aventura de acción
Se trata de un más que notable CD que hubiera podido llegar mucho más lejos con algunos retoques en lo que a acción se refiere. De todas formas, es muy entretenido y sobre todo vistoso.
Puntuación 82%

Michael Owen's WLS
Proein • 8.990 pesetas • Simulador de fútbol
Michael Owen no consigue plasmar su innegable magia en la segunda entrega de World League Soccer un año después. Hay muy buenos trucos y muchas habilidades por aprender, pero al final es un poco difícil y parece un poco forzado.
Puntuación 81%

PlayStation Power ¡Genial!

Monaco Grand Prix 91%

Ubi Soft ● 7.995 pesetas ● Simulador de carreras

Va a la par de la saga F1, aunque en el aspecto técnico puede que hasta le supere. Sólo la falta de nombres reales puede empañar un poco el increíble trabajo realizado por los chicos de Ubi Soft. Casi imprescindible, si no fuera porque hay tantos...

MicroMachines V3
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Carreras en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 90%

Monkey Hero
Proein • 8.990 pesetas• Juego de rol/acción
El hecho de que haya muchísimas cosas por hacer en esta aventura de dibujos animados no oculta la evidencia de que es demasiado fácil. Aunque quizá para los más pequeños pueda estar bien. No hará las delicias del jugador ocasional, pero si te gustan los juegos largos y tradicionales, es lo que buscas.
Puntuación 66%

Monster Trucks
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Puedes hacer todo lo que se te ocurra para poder llegar el primero a la meta. Añádele algunas minas criminales y encontrarás un esfuerzo poco brillante y valorado.
Puntuación 70%

Mortal Kombat 4
New Software Center • 8.990 ptas. •
Beat 'em up
Cuarto intento para esos pobres Kombatientes, pero la sombra de los Tekken es demasiado alargada. Diversión temible, pero no la suficiente para perdurar a la larga.
Puntuación 68%

Mortal Kombat Trilogy



Centro Mail • 3.990 ptas. •
***Beat 'em up* en 2-D**
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 80%

Moto Racer 2
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras de motos
Estás ante el mejor simulador de carreras para PlayStation. Es superable en bastantes aspectos, pero su velocidad, su infinidad de opciones y las emociones que desprende lo convierten en el número uno, por ahora.
Puntuación 90%

Motorhead
Centro Mail• 7.490 ptas. •
Carreras
Un juego de carreras rápido y con nervio cuyo mecanismo funciona a la increíble velocidad de 50 cuadros por segundo. No hay opciones para dar y regalar, pero con los 10 coches y el modo Fantasma (que puedes guardar en la tarjeta de memoria) deberías tener más que suficiente.
Puntuación 90%



Populous: El Principio 89%

Electronic Arts ● 7.990 pesetas ● Estrategia

Si te gusta la estrategia, te encantará. Si no la conoces demasiado, inténtalo. Populous: El Principio es, sin lugar a dudas, uno de los títulos de estrategia más recomendables del universo PlayStation.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



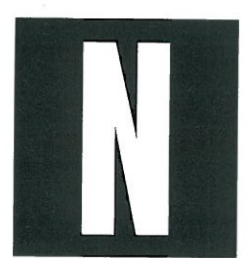
FIFA '99 93%

Electronic Arts ● 7.990 pesetas ● Simulador de fútbol

¿Copa del mundo: Francia '98 con las botas más lustrosas? Sí, pero qué más da cuando lo que tienes entre manos es tan bueno como este juego. Un montón de mejoras, más y miles de equipos entre los que elegir, hacen de éste el mejor juego de balompié creado por los chicos de EA hasta la fecha. ¡Venga ese FIFA 2001!

Mr Domino
Virgin • 8.990 ptas. • *Puzzle*
Es, sin lugar a dudas, una de las experiencias más originales e intensas que hemos vivido últimamente en nuestra querida Play. Su increíble dificultad y su original desarrollo te engancharán al Pad por mucho que luches en contra.
Puntuación 85%

Music
Proein • 6.990 ptas. • Creación musical
Una idea absolutamente genial y el único sistema para hacer música de baile sin tener que repetir miles y miles de muestras y secuencias con un equipo de sintetizadores.
Puntuación 85%



NASCAR '99
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Carreras
Aficionados a la fórmula Nascar, vuestras plegarias han sido escuchadas. *Nascar '99* es una recreación muy fiel de este deporte tan americano. Lo malo es que es un poco aburrido.
Puntuación 78%

NBA: In the Zone 2
Centro Mail • 6.990 ptas. • Baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 80%

NBA Fastbreak '98



New Software Center • 6.990 ptas. • Baloncesto
Podrás disfrutar de un inmenso catálogo de formas de meter la pelota dentro del aro. Pases por la espalda, dejadas y montones de movimientos que hacen de este juego el más divertido del género de la canasta.
Puntuación 89%

NBA Pro '98
Centro Mail • 8.990 ptas. • Baloncesto
Crea jugadores, fichalos, intercámbialos o traspásalos a tu antojo en un menú de opciones inacabable. Participar del juego o mirarte el partido desde el banquillo como entrenador es otra de las posibilidades que te ofrece NBA Pro.
Puntuación 83%

Need for Speed III
Centro Mail • 7.490 ptas. • Carreras
La simulación ha dejado paso a la velocidad, y lo que antes era un simple escaparate de prototipos de lujo se ha convertido en un excelente arcade que derrocha jugabilidad por los cuatro costados. Los mitómanos del género de las carreras no quedarán defraudados.
Puntuación 78%

Newman Haas Racing
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Básicamente, es *F1 2.5*. El motor que controla este simulador es el de F1 con algunos retoques. Tendrás que estar vagamente interesado en la Indycar, eso sí. Los 15 nuevos circuitos y el renovado modo a pantalla partida justifican que los locos por las carreras compren este título.
Puntuación 86%

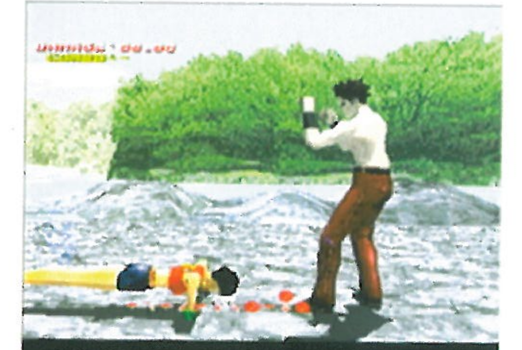
NFL Blitz
New Software Center • 7.990 ptas. • Fútbol americano
Fútbol americano. ¿Demasiado para los forofos del fútbol europeo? ¡Qué va! Sin las interminables series de estadísticas y jugadas de Madden, estás ante un brutal y divertido festival futbolero. Es el mejor en su género. Si te encantan los simuladores de fútbol americano, disfruta con éste jugando una y otra vez.
Puntuación 89%

NHL '99
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Hockey sobre hielo
Excelente diversión para los conversos a NFL pero si tienes una versión anterior, piénsatelo dos veces antes de desembolsar tu dinero. Los acabados normales le añaden profundidad y longevidad y su sonido y su imagen son esmerados. Es el mejor simulador de hockey del mercado.
Puntuación 74%

Nightmare Creatures
Sony • 7.990 ptas. • Aventura en 3-D
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
Puntuación 60%

Ninja
Proein • 8.990 ptas. • Aventura/*Beat 'em up*
¿Qué es esto? ¿Un plataformas? ¿Un *beat 'em up*? ¿Un juego de aventuras? Um... Es todo —y nada— de eso; y ese es su verdadero defecto. Los enemigos más ingeniosos son los soldados esqueleto, cuyos torsos se agitan violentamente después de ser decapitados.
Puntuación 75%

N20
Centro Mail • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Diversión veloz y frenética en retorcidas cañerías pobladas de enemigos. A nivel gráfico hay demasiado movimiento para que sea un ganador: acaba siendo sólo un *shoot 'em up*.
Puntuación 60%



Kensei: Sacred Fist 90%

Konami ● 8.490 pesetas ● Beat 'em up

La primera incursión de Konami en el mundo de los beat 'em up no podía ser más alentadora. Es un juego sencillo pero directo. Es sobrio y variado. No es *Tekken 3*, pero nos encanta. Puede que en un primer contacto no te parezca genial, pero si profundizas...



Oddworld: Abe's Oddysee
New Software Center • 3.990 ptas. Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 90%

One



Centro Mail • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
¡Como el clásico de SNES *Super Probotector* pero en 3-D! ¿Pero ése no era *Contra*? Sí, pero *One* cumple mucho mejor. Gráficos maravillosos, suave como la seda, repleto de malos alucinantes, armas de potencia obscena y con explosiones que queman las retinas. Sólo alguna que otra trampa injusta y su escasez de niveles (cinco) malogran un poco las cosas. Muy bueno.
Puntuación 90%

Overblood
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Lo que en un principio parece una simple copia de *Resident Evil*, pronto se transforma en un desafío para tu mente, a base de enigmas.
Es envolvente, aunque le falta tensión.
Puntuación 80%

Overboard
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 80%



Pandemonium



Sony • 3.990 ptas. • Plataformas
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... la cámara va como una flecha para conseguir un 3-D más creíble pero esto es incluso molesto porque tienes que saltar a plataformas que ni se ven.
Puntuación 60%

PaRappa The Rapper
Iguana Games • 7.990 ptas. • Acción rapeadora
Un juego único que no tiene ningún antecedente parecido. Pulsa los botones al ritmo de la música para que PaRappa rapee. Lo malo es que se queda un poco corto y puedes acabarlo en unas pocas horas.
Puntuación 80%

Pequeños guerreros
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Aventura/*shoot 'em up*
Pequeños guerreros es un juego que tiene una realización técnica inmejorable. Es divertido durante algún tiempo, pero algunos problemas, básicamente de desarrollo, juegan en su contra. Hubiera podido ser un fuera de serie y ha acabado siendo interesante.
Puntuación 88%



Rollcage 94%

Sony ● 7.990 pesetas ● Simulador de carreras

Estás ante un título genial. Tienes tus músicas, tus coches y tus pistas. Se trata de uno de los mejores juegos de velocidad sobre cuatro ruedas de este año. Hazte con uno ya.

Pocket Fighter



Virgin • 7.990 pesetas • *Beat 'em up*
Bueno, bonito y barato es lo que han conseguido los chicos de Capcom con este *beat 'em up*. Movimientos especiales fantásticos y un extraordinario modo dos jugadores hacen de este juego un paquete excelente, a pesar de ser algo simple.
Puntuación 82%

Point Blank
Sony • 6.990 ptas (sin pistola) • *Shoot 'em up*
Vale la pena gastar un poco y comprarse una Gun-Con, aunque sólo sea para jugar a dos *Point Blank*. Tiene un montón de juegos, cuatro niveles y ofrece alegría y humillación a raudales. Una diversión estupenda para después de un día agotador
Puntuación 84%

Pool Hustler
Infogrames • 7.990 pesetas • Simulador de billar
No tan suave como Actua Pool (Gremlin), pero a fin de cuentas es un simulador de billar muy digno... si te gustan este tipo de juegos. ¿Desaparecerán los bares ante la aparición de tanto título de billar?
Puntuación 70%

Porsche Challenge



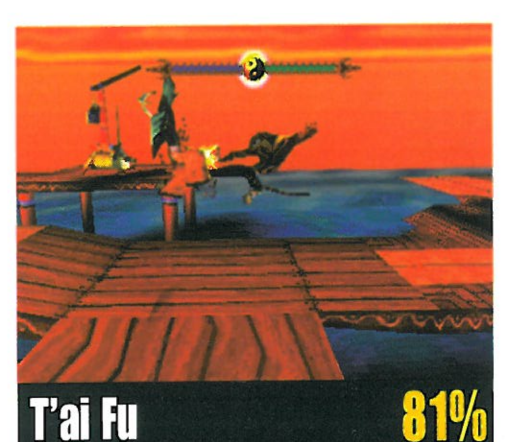
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de



R-Type Delta 89%

Sony ● N/D ● Shoot 'em up en scroll lateral

Se erige como el verdadero rey de los juegos de naves para PlayStation. Su jugabilidad y un apartado técnico envidiable lo convierten en un producto altamente recomendable.



T'ai Fu 81%

Proein ● 8.990 pesetas ● Plataformas/Beat 'em up

Con su estética, su argumento y su poderoso apartado técnico hubiera llegado muy lejos si no fuera por un desarrollo conocidamente repetitivo. De todas formas, si eres un amante de este tipo de juegos, no te defraudará.

carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 90%

Powerboat Racing
Proein • 8.990 ptas. •
Carreras de lanchas
Podrás jugar durante un rato, pero tendrás que pensártelo dos veces. Sería mejor que te plantearas la idea de seguir haciendo carreras con chismes sobre cuatro ruedas, al menos, por el momento.
Puntuación 56%

Project Overkill



Centro Mail • 5.990 ptas. •
Shoot 'em up
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 70%

Psybadek
Sony • 7.990 pesetas • Simulador de hoverboarding
Buena estética y buen sonido, pero un poco disparatado. Es casi imposible controlar el hoverboard y Psybadek no acaba de decidirse a ser un juego de aventuras o de carreras. Al final no es ninguna de las dos cosas. Un intento no muy exitoso de lograr algo nuevo.
Puntuación 61%

R

Rage Racer
Sony • 6.490 ptas. •
Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 90%

Rally Cross



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 70%

Rally Cross 2
Sony • 6.900 pesetas • Carreras
Rally Cross 2 es el típico juego que no tiene razón de ser. Si su intención era emular la creación de un mundo alternativo de carreras como el conseguido por Ridge Racer se queda a verdaderos años luz.
Puntuación 55%

Rayman



Ubi Soft • 3.990 ptas. •
Plataformas
Plataforma excesivamente brillante, complicada hasta la exasperación. Es básicamente un juego de 16 bits, pero más duro y de mejor aspecto. Por eso, está destinado a ser un firme integrante del nivel medio.
Puntuación 50%

Resident Evil DC
Iguana Games • 4.990 ptas.
Aventura
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2!* Imprescindible.
Puntuación 90%

Resident Evil 2
Virgin • 8.990 ptas. • Aventuras
La segunda parte más esperada por los consoleros europeos. Disfruta ya de las aventuras de Leon y Claire y prepárate para regresar de nuevo al universo del terror. Si hay un juego que pueda calificarse de interactivo ése es Resident Evil 2. El argumento es rico y se desarrolla a buen ritmo.
Puntuación 97%

Ridge Racer
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
Aunque *Revolution* (abajo) lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 90%

Ridge Racer Revolution
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 90%

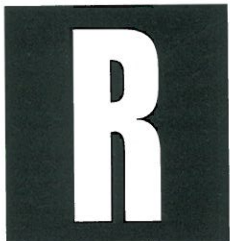
Riot
Centro Mail • 3.990 ptas. •
Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 60%

Rival Schools
Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Rival Schools es uno de los mejores juegos de lucha que podrás encontrar en el catálogo para tu querida PlayStation. Sus combates son los más espectaculares jamás vistos. Lástima que falten movimientos.
Puntuación 94%

Road Rash 3D
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras de motos
Este título de Electronic Arts irrumpe en el mercado consolero como la mejor alternativa para los amantes de las motos. No es perfecto, pero sus gráficos, su velocidad, su conducción, su espectacularidad y sobre todo su jugabilidad le convierten en un excelente producto.
Puntuación 90%

Rogue Trip
New Software Center •
8.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Los creadores de Twisted Metal no debían haberse molestado con este título. Sólo tienes que escoger un buen par de ruedas, equiparte bien y dirigir a un grupo de desvalidos turistas. Una extraña idea, pero no por ello menos innovadora.
Puntuación 60%

Roscoe McQueen



Sony • 7.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Explora un edificio de dibujos animados apagando fuegos con tu manguera y rescatando a los pobres inquilinos atrapados. Ten cuidado con los malvados robots con los que deberás enfrentarte.
Puntuación 70%

Running Wild
Sony • 6.990 pesetas •
Simulador de carreras
Se trata de un juego original de planteamiento y entretenido en los primeros compases. Es rápido, pero demasiado repetitivo. ¿Lo mejor? La pantalla partida para cuatro jugadores.
Puntuación 75%

Rushdown
Centro Mail• 7.990 pesetas
Simulador deportivo
Rushdown es un título que tiene muy buenas maneras pero que da como resultado únicamente una buena intención. De todas formas, ofrece bastantes momentos de diversión y tres juegos en uno. En la variedad está el gusto.
Puntuación78%

S

S.C.A.R.S.
UbiSoft • Carreras
¿Una partidita a *Mario Kart*? A falta de una SNES, esto servirá. Sin embargo, no es tan divertido de entrada, aunque el modo a cuatro jugadores es una sabia decisión, y en conjunto tiene un buen aspecto. Merece la pena considerar su adquisición.
Puntuación 81%

Sentinel Returns
Sony • 6.990 ptas. • Estrategia
Más o menos los 12 primeros niveles te mantienen enganchado, pero este interés empieza a desvanecerse rápidamente. Carece de la variedad necesaria para tenerte pegado a la pantalla durante horas.
Puntuación 68%

Shadow Gunner
Ubi Soft • 6.995 ptas. •
Acción en 3-D
A lo mejor la originalidad no es el punto fuerte de este programa. Puede que la acción no capte tu interés más de una hora o dos. Aunque tiene un excelente entorno tridimensional, los anteriores factores juegan un poco en su contra.
Puntuación 69%

Shadow Master



Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
En cuanto a gráficos, este juego de disparos es inmejorable. La jugabilidad tampoco está nada mal, aunque no es especialmente original. Sin embargo, una vez más, Psygnosis ha demostrado su maestría en el campo de la PlayStation.
Puntuación 80%

Soul Blade
Sony • 3.990 ptas. • *Beat 'em up*
Namco casi iguala su saga magistral de *Tekken* con este juego de lucha de espadas. Los personajes son GRANDES y maravillosos, y se baten en ruedos en 3-D de lujo, mostrando sus divertidos movimientos de artes marciales.
Puntuación 90%

Soul Blade



Sony • 3.990 pesetas • Lucha
Namco casi ha superado su increíble Tekken con este juego. Los magníficos personajes luchan en espléndidos ambientes en 3-D haciendo alarde de asombrosos movimientos de artes marciales. Cómpratelo y te aficionarás del todo a la acción con una espada o cuchillo en la mano.
Puntuación 94%

Soviet Strike
Electronic Arts •3.990 ptas. •
Helicopter 'em up
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 70%

Star Wars Masters of Teräs Käsi
Virgin • 7.990 ptas. •
Beat 'em up
Un increíble *beat 'em up*, con personajes carismáticos y con montones de golpes a realizar. Si no fuera por un par de carcaterísticas estarías ante un auténtico número uno. De todas formas, se trata de uno de los mejores.
Puntuación 86%

Steel Reign
Sony • 6.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Debería haber sido toda una revelación, pero este juego militar de Sony, basado en misiones, resulta un tanto decepcionante. Podría estar más trabajado, o ser más estratégico, aunque no está mal del todo.
Puntuación 60%

Street Fighter Alpha 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Beat 'em up
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda. Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*. Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 90%

Streak
New Software Center •
8.990 pesetas • Carreras
Existe un gran potencial para este juego al estilo de Regreso al futuro, paseando por las calles de América sobre un veloz hoverboard. Lamentablemente, los chicos de GTI se han percatado de ello y se las han ingeniado para terminar haciendo un juego confuso y tonto.
Puntuación 67%



Viva Football 70%

Virgin ● 6.990 pesetas ● Simulador de fútbol

Un juego ideal para rememorar viejos mundiales. Lástima que su jugabilidad sea tan mala. Podría haberse convertido en el campeón, pero se ha quedado en los cuartos de final. Qué le vamos a hacer.

Street Fighter EX



Virgin • 6.990 pesetas •
***Beat 'em up* en 3-D**
Si pensabas que los juegos de lucha PlayStation se limitaban a la serie *Tekken*, ya puedes ir cambiando de opinión. Capcom se ha vuelto a llevar el juego al taller para investigar a fondo y renovar su producto.
Puntuación 90%

Supersonic Racers
Centro Mail • 2.990 ptas. •
Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 60%

Supercross '98 Jeremy McGrath
Iguana Games •
8.990 ptas. • Motos
Este juego no pasará a los anales de la historia de las consolas. Su primitivo diseño no le permitirá llegar demasiado lejos en este sentido. Sin embargo, no todo es malo y tiene algunos detalles que lo convierten en bastante interesante.
Puntuación 69%

T

Tempest X3
Virgin • 6.990 ptas. •
Shoot 'em up
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 80%

Tekken
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada. ¡Y sólo por 3.990!
Puntuación 80%

Tekken 2
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.
Puntuación 94%



Tekken 3 97%

Sony ● 7.990 ptas. ● Beat 'em up

Se trata del mejor *beat 'em up* que puedes encontrar en el mercado para PlayStation o para cualquier otra consola. Es tan increíble que te sentirás obligado a comprártelo.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Poy Poy 2 75%

Konami ● 8.490 pesetas ● Puzzle

Poy Poy sigue siendo divertido para cuatro jugadores y, a la larga, aburrido para un solo jugador. Es en cierto modo original pero, ¿hacía falta una segunda entrega?

Tenchu



Proein • 8.990 ptas. • *Ninja 'em up*
Un increíble festival de violencia ninja, que imita aspectos de Bushido Blade y Metal Gear Solid para crear acción arcade en su estado más puro, con una gran Inteligencia Artificial del enemigo, movimientos sigilosos y golpes mortales.
Puntuación 87%

Tenka



Sony • 7.990 ptas. • Clon de *Doom*
A pesar de usar los polígonos 3-D para crear los niveles y los malos, esta remarcable proeza técnica no destaca por su jugabilidad. *Tenka* es un buen clon de *Doom*, pero inferior a *Doom* y a su competidor *Disruptor*.
Puntuación 70%

Test Drive 4x4
Centro Mail • 7.490 pesetas • Carreras
Si te gusta un poco de polvo... cómprate Colin McRae Rally. Test Drive 4x4 no está a la altura por sus gráficos pobres, sus carreras sosas y su lentitud aunque es una experiencia divertida. Puedes salirte de la pista más que en el juego de Colin, pero eso no quiere decir que vayas a ganar la carrera. Ni mucho menos.
Puntuación 68%

Test Drive 5
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Carreras
Los coches se manejan como barcazas por el Canal de la Mancha, pero si rompes las pistas, te encontrarás con un emocionante juego de carreras. Aunque su modo Replay al estilo de Gran Turismo no llega a niveles de asombro, no deja de ser un buen juego con el que disfrutarás corriendo como un rayo por las calles de medio mundo.
Puntuación 78%

The Fifth Element
Sony • 7.990 ptas. • Puzzle en 3-D
No se trata de Tomb Raider, pero es jugable y su nivel gráfico es excelente. Lástima que los puzzles son demasiado sencillos y que la acción es un poco repetitiva.
Puntuación 80%

PlayStation Power ¡Genial!

Spyro The Dragon 94%

Sony ● 8.490 ptas. ● Plataformas en 3-D

Estás ante el mejor juego en tres dimensiones para PlayStation. Es rápido, divertido, adictivo y con una factura técnica envidiable. Una auténtica maravilla en colores.

Theme Hospital
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Simulación de gestión
Olvídate de Theme Park. Theme Hospital es una mejor aproximación al enfoque de la estrategia y la gestión de recursos. Construye un hospital, diagnostica y cura luego dolencias «chifladas». Gracioso, divertido y además estimulante. Genial.
Puntuación 83%

The Lost World



Iguana Games • 3.990 ptas. • Plataformas
Puedes ser unráptor, un compsognathus o un cazador humano y trotar a través de un magnífico paisaje en 3-D. Fantástico aunque presenta una curva de dificultad frenética y unos malos demasiado duros.
Puntuación 70%

Tiger Woods '99
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Simulador de golf
Tiger Woods '99 es un producto que combina, con cierta sabiduría, la jugabilidad típica de un juego de golf con el marketing más inteligente. Si admiras a Tiger Woods, te encantará. Si te gusta el golf, te divertirás.
Puntuación 76%

Time Commando
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 60%

Time Crisis



Sony • 12.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Lo hemos estado esperando con ansias, pero la verdad es que resulta un poco decepcionante. Viene con la pistola Gun-Con 45 (de ahí su precio exorbitante), aunque la diversión se acaba un poco pronto.
Puntuación 70%

Time Crisis



Sony • 3.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Es idéntico a la versión arcade pero cuenta con todo un nuevo modo Historia. Los ambientes no acaban de cuajar. Sólo tendrás unos pocos días de entretenimiento.
Puntuación 83%

Tobal No. 1
Sony • 6.990 ptas. • Lucha en 3-D
Un poco flojo comparado con las texturas de *Tekken 2*. La movilidad sobre el cuadrilátero es única. El diseño de los personajes, un poco raro (robots, monstruos, ancianos), puede hacerlo interesante.
Puntuación 70%

TOCA Touring Car
Proein • 4.490 ptas. • Carreras
Uno de los mejores juegos de carreras que existen. Una presentación que no es la que se merece, unos gráficos granulados y la falta de opciones le han impedido sacar un 9/10, pero es un juego de carreras fantástico y perfectamente jugable.
Puntuación 80%

TOCA 2

Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Levantar polvareda, derrapar a lo loco, versiones mejoradas del coche de papá... Es el mejor juego de carreras que se haya creado jamás. El no va a más para la PlayStation. No es tan bonito como GT pero ni te vas a enterar. Mucha adrenalina y muy jugable.
Puntuación 93%

Tomb Raider



Proein • 4.990 ptas. Aventuras en 3-D
Deja de leer esto y ve a comprarlo. *Tomb Raider* mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
Puntuación 92%

Tomb Raider 2
Proein • 4.990 ptas. • Aventuras
Lo de Core Design no tiene nombre. No contentos con las inigualables cantidades de CD vendidos del título original, han continuado con las aventuras de Lara Croft, sin duda una de las segundas partes más esperadas del mundo PlayStation.
Puntuación 94%

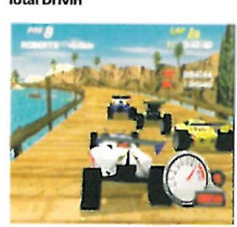
Tombi
Sony • 6.990 ptas. • Plataformas
Es un juego muy divertido que se dedica a acumular elementos surgidos de otros géneros aunque básicamente es un plataformas.
Lástima que su aspecto gráfico no esté a la altura de la máquina para la que ha sido creado.
Puntuación 81%

Tommi Makinen Rally

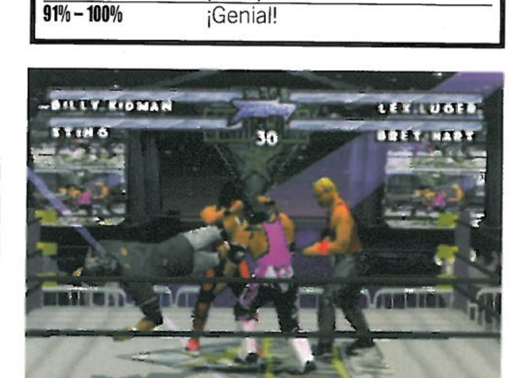


Infogrames • 7.990 ptas. • Carreras
Ciento treinta circuitos diferentes y un editor de pistas en 3-D contribuyen al fácil recoge-y-juega simulador de rallies. Si vas a aguantar mucho rato jugando, es discutible, pero aún queda mucha carrera por delante.
Puntuación 64%

Total Drivin'



Iguana Games • 8.990 ptas. • Carreras
Añade a las opciones de carrera y vehículo de V-Rally el estilo divertido y tipo arcade de Rage Racer y tendrás algo parecido. Gráficos muy elegantes, velocidad, 40 coches y 20 carreras a cual más extraña. highly under-rated gem.
Puntuación 90%



WCW Thunder 69%

Proein ● 8.990 pesetas ● Lucha

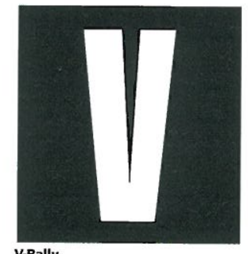
Un título irresistible para los aficionados a las escenificaciones de cualquier enfrentamiento de WCW o de WWF, pero el sistema de control pondrá a prueba tu paciencia.

Total NBA '97
Iguana Games • 3990 ptas. • Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido. Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador Al resulte un tanto dudoso. Es maravilloso pero confuso.
Puntuación 70%

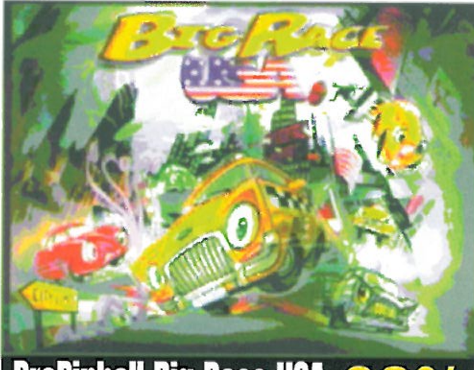
Track & Field
Iguana Games • 4.900 ptas. • Machacacontroles
Apretando botones (o aporreándolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 70%

Treasures of the Deep
Sony • 7.990 ptas. • Exploración submarina
Es una auténtica joya.
Sus gráficos y misiones le auguran una vida exitosa. Si no fuera porque en algún momento (muy pocos) te costará alcanzar a los adversarios, sería perfecto. De todas formas, es de lo mejorcito para nuestra consola. Una maravilla.
Puntuación 93%

U



V-Rally
Centro Mail • 4.990 ptas. • Carreras
No es *Sega Rally*, pero es un juego de



ProPinball Big Race USA 83%

Dinamic Multimedia ● 7.995 pesetas Simulador de máquina del millón

Big Race USA es, sin lugar a dudas, el mejor simulador de máquina del millón para la gris de Sony. El realismo, la cantidad de retos y su perfección técnica lo elevan hasta cotas impresionantes. Su único punto negro: la nula variedad de tableros.



Tomb Raider 3 95%

Proein ● 8.990 pesetas ● Aventura gráfica en 3-D

Tirarás el Pad por los suelos en un ataque de rabia pero volverás a recogerlo en cuanto te des cuenta de tu error. Es un juego difícil, así que no digas que no te hemos avisado. Pero, por encima de todo, es una obra de arte.

carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras.
Puntuación 90%

Versus
Proein • 8.990 ptas • *Beat 'em up*
Dispones de un montón de opciones. Puedes luchar con una pandilla de cuatro contra otra banda, o puedes escoger un solo personaje para que se enfrente a todos los demás, y los jefes, o incluso cuentas con una opción de exhibición. Hace unos años hubiera representado un buen desafío, pero hoy en día no.
Puntuación 64%

Victory Boxing 2



Virgin • 8.990 ptas. • Simulador de boxeo
Más movimientos, boxeadores y ambiente que en el original. Captura la sudorosa violencia del boxeo con una gran naturalidad. Pero sólo lo recomendamos para los amantes de este deporte. No tiene el ritmo ni la fascinación de otros juegos de lucha al estilo de Tekken.
Puntuación 76%

Vigilante 8
Proein • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un juego divertido, adictivo y de excelente factura técnica. Si tuviera más opciones y se solventara algún que otro problemilla en la generación de polígonos sería perfecto. De todas formas, es una pequeña maravilla.
Puntuación 85%

Viper
Iguana Games • 4.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Viper es, sin miedo a equivocarnos, el mejor «matamarcianos» para la Play. Tiene algunos errores, pero su jugabilidad, sus gráficos y su capacidad para hacerte volver a un pasado moderno le hacen merecedor de caer en tus manos.
Puntuación 85%

VR Baseball ' 97
Iguana Games • 8.900 ptas. • Béisbol
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
Puntuación 60%

V2000
Ubi Soft • 5.995 ptas. • *Shoot 'em up*
Esta actualización del antiguo Virus de Amiga presenta variaciones en las misiones y algunos buenos toques en los gráficos, pero es víctima del síndrome de la repetición, unos controles confusos y un movimiento desigual.
Puntuación 61%

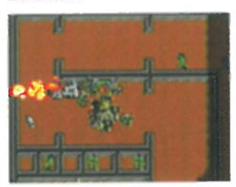


X Games Pro Boarders 81%

Sony ● 7.990 pesetas ● Simulador de snowboard

Divertido y jugable donde los haya. Si no hubiera aparecido Cool Boarders 3, aún sería mejor. Si no tienes ninguno de los dos, ya sabes lo que toca...

WarCraft II



Centro Mail • 7.990 ptas. • Acción/estrategia
Sus gráficos «grumosos» ocultan un juego de asombrosa complejidad. Se parece bastante a C&C, pero lo preferimos gracias a una extraña jugabilidad que permite la aparición de elementos «mágicos».
Puntuación 90%

War Games



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia
Los creadores de este juego tomaron sabiamente el argumento básico de la película y lo catapultaron 20 años en el futuro. Ahora los ordenadores tienen cerebro y controlan las defensas de los países. Elementos de C&C y Return Fire combinados en un juego fascinante de ligera estrategia y toneladas de acción
Puntuación 86%

Warhammer
Iguana Games • 8.900 ptas. • Estrategia
Enanos y duendes resuelven sus diferencias a puñetazos en esta adaptación acción/estrategia de los típicos juegos de mesa de rol. Es una fantasía trasladada a la época medieval.
Puntuación 80%

Warhammer: II
EA • 7.990 ptas.• Estrategia
Nombre completo Warhammer: Dark Omen. Gana todas las contiendas en campos de batalla poligonales y ahorra tu buen dinerillo para actualizar tus criaturas medievales con un fabuloso equipo. Un juego de estrategia decente que se pierde un poco en la dificultad de sus niveles.
Puntuación 78%

Wayne Gretzky '98
New Software Center • 6.990 ptas. • Hockey sobre hielo
Más hockey en 3-D, pero esta vez patrocinado por ¡Wayne Gretzky! Los chicos de GTI han aprendido de los veteranos y el resultado es un juego de simulación fantástico en cuanto a estadísticas.
Puntuación 65%

Wild 9



Proein • 8.990 ptas. • Plataformas
No tenemos la menor duda de que estamos ante un gran juego. La diversión está asegurada con esta creación de Shiny. Si no fuera por algún que otro problemilla sería perfecto.
Puntuación 88%

Wild Arms
Sony • 6.990 ptas. • Juego de rol
¿Cansado de Final Fantasy VII? Wild Arms debería servirte para cubrir tu necesidad de una acción parecida hasta que llegue el número ocho. Este juego basado en turnos es bastante impresionante, pero si los juegos de rol no son lo tuyo, entonces ¿qué haces leyendo esto?
Puntuación 79%

Wipeout



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 90%

Wipeout 2097



Iguana Games • 3.990 ptas. • Carreras
Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.
Puntuación 93%

World League Soccer
Proein • 8.990 ptas. • Fútbol
World League Soccer no debería ser tu primera elección entre la multitud de títulos que con motivo del Mundial se han editado, aunque bien podría ser la segunda si eres un entusiasta del balompié. No está nada mal y puedes elegir entre un buen número de equipos. Los jugadores se parecen a los de verdad.
Puntuación 70%

Wreckin' Crew
Proein • 8.990 ptas.• Carreras
No es el juego más despampanante del mundo pero es rápido y descaradamente divertido. Wreckin' Crew presenta una experiencia de carreras basada en personajes de dibujos que corren en coches «huevo» a través de cuatro mundos temáticos. Es para tomárselo con buen humor.
Puntuación 70%

WWF Warzone



New Software Center • 7.990 ptas. • Boxeo
Pensarás que no es cierto. Creerás que nos hemos vuelto locos. Pero, no. Aquí tienes, por fin, un juego de lucha medianamente decente para que puedas darle una buena tunda a tu pesado cuerpo. Y el modo 4 jugadores, sobre todo con tus propios personajes creados especialmente para la ocasión, es una verdadera maravilla.
Puntuación 80%

Xenocracy



Ubi Soft • 4.995 ptas. • Simulador espacial
Eres un Ala Dorada y el comandante de las fuerzas de pacificación de la Organización de las Naciones Planetarias Unidas. Tu objetivo es restablecer la paz en la galaxia o morir en el intento. Para ello, tendrás a tu disposición cantidades industriales de arsenal de destrucción.
Puntuación 71%



Crash Bandicoot Warped 3 95%

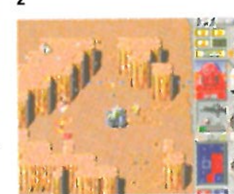
Sony ● 8.450 ptas. ● Plataformas

Es uno de los mejores plataformas, para la gris de Sony. Su acción es tan trepidante, sus gráficos tan perfectos, su variedad tan inabarcable y todo tan perfecto que será mejor que no leas más y vayas a comprarlo ahora.

X-Men Vs Street Fighter
Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
La idea original de combinar luchadores era interesante, pero si le falta esto se convierte en un juego que ofrece más de lo mismo. Muy bien acabado pero más de lo mismo.
Puntuación 70%



Z



Iguana Games • 7.990 ptas. • Acción/estrategia
En esencia es *Command & Conquer*, pero con robots borrachos como personajes y una jugabilidad algo extraña, sobre tomar banderas y ocupar zonas. Sumamente difícil y, gracias al estricto diseño de niveles, (donde sólo con una única secuencia de órdenes bien coreografiada acabas el nivel) no está abierto a la misma experimentación que *Red Alert*.
Puntuación 65%

Zero Divide 2



Sony • 6.990 ptas. • *Beat 'em up*
Zero Divide 2 es sin lugar a dudas mejor que su antecesor. Pero sus intenciones no llegan demasiado lejos en un terreno, el de la lucha, de por sí ya muy competitivo en el universo de la Play.
Puntuación 63%



The Granstream Saga 90%

Sony ● 6.990 pesetas ● Juego de rol

Estás ante una de las más agradables sorpresas para la Play de los últimos tiempos. Argumento genial, gráficos estupendos, música brillante, jugabilidad a tope... Lástima que no esté traducido al español.

PlayStation Power CD

*CD incluido sólo para su distribución en España

Cargando...

Los chicos de Activision nos proponen este mes un viaje a través del tiempo con tres de sus mejores juegos. ¿Todavía no has preparado el equipaje? ¿A qué esperas? ¡Corre! Llegamos a la primera parada: el Japón medieval. *Tenchu* te introducirá en una época de honor y encuentros sangrientos al amanecer en la que serás un ninja asesino...
¡No te despistes! Seguimos en Japón, pero nos adentramos en su lado más oscuro y legendario. *T'ai Fu.* No, no es un grito de guerra. Es... ¡la ira del tigre!, que te llevará a enfrentarte a bestias mitológicas... ¿Asustado? Pues no te vayas todavía, el viaje continúa. Ahora nos vamos de paseo por el mundo postapocalíptico del futuro. Escapa de la cárcel de la mano de Bruce Willis y asesina a todo bicho viviente que se interponga entre la libertad y tú.

Tenchu

ANALIZADO EN...
● *PlayStation Power* N.º 19 ● Puntuación: 87%

Fabricante: Acquire

Género: Aventuras en 3-D

Tenchu fue el primer juego en PlayStation que nos enseñó que, en el arte de matar, también hay sitio para la sutileza. No todo es armarse con una ametralladora y dirigirse al centro comercial más cercano, para asesinar a esos tipejos sonrientes con corbata que se empeñan en que huelas y te pongas su perfume... No, no lo es (aunque no estaría del todo mal. Es broma ¿eh?). En *Tenchu* te mueves por escenarios oscuros, bajo la escasa luz de la luna llena. Tu personaje, un ninja de los que ya no quedan, tiene que agazaparse entre las sombras, camuflarse entre los árboles, trepar a los tejados para sorprender a sus presas... ¡Eres una sombra viviente! Debes ser sigiloso, y pasar más desapercibido que una hormiga sin patas en un concierto *heavy*... o casi.

La demo de *Tenchu* que te traemos este mes te permite jugar con cualquiera de los dos personajes del juego completo. Rikimaru, el ninja masculino, es fuerte aunque un poco lento. Su arma es una katana enorme. Ayame es la chica, también ninja, pero mucho más rápida y ágil que su compañero. Va por ahí repartiendo tajos con un par de cuchillos largos, en plan Arguiñano pero sin fundamento y con sangre en lugar de perejil. Porque eso sí: en este juego hay más sangre que en una peli de *zombies* de George Romero.

Los dos protagonistas —Rikimaru y Ayame— son mercenarios a las órdenes del temido señor feudal Matsunoshin Gohda. El problema que tiene este buen señor es que, como es tan malo, todo el mundo quiere matarle. Por eso estáis ahí los dos, Riki y Ayi, para acabar con todo el que se atreva siquiera a pensar mal de vuestro jefe.

La ambientación del juego es una pasada, y aún más la secuencia de vídeo introductoria (que está completa y es la misma que en el juego). En el escenario te toparás con puertas de papel, paredes de papel, farolillos también de papel —los japoneses son muy mañosos con esto de la papiroflexia— suelos de madera, calles empedradas, tejados al estilo pagoda, árboles otoñales, jardines bien cuidados... ¡Todo es niponamente japonés!

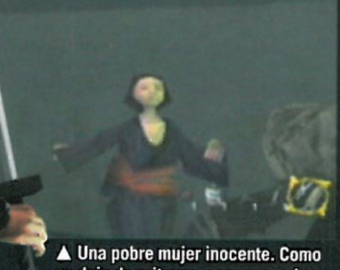
Como podrás ver también en *Metal Gear Solid* (cuando por fin vea la luz), hay un sistema que mide el grado de sorpresa de tu enemigo. Cuando



▲ Antes de comenzar el nivel tienes que elegir los ítems que vas a llevarte. Compra tiritas.



▲ Después deberás escoger personaje: Rikimaru o Ayame.


▲ Una pobre mujer inocente. Como no deje de gritar va a ser una pobre mujer muerta.


▲ Vaya, cómo está poniendo el suelo.

hay cerca una posible víctima, en la esquina inferior izquierda de la pantalla aparece un icono. Si son signos de interrogación, es que los malos creen haber oído algo. Éstos se convierten en admiraciones cuando te descubren, y en una admiración con una interrogación cuando te han visto y te están buscando pero no saben dónde te has metido. Con un poco de suerte, podrás acercarte a los malos uno por uno, por la espalda, y acariciar sus japoneses cuellos con tu espada sin hacer ningún ruido. También puedes hacerlo de un buen sablazo, pero algunos se resisten a morir de un solo golpe y te exigirán algo más de dedicación. Lo peor que te puede pasar es que te oigan acercarte justo antes de atacar y repelan tu ataque. Vaya, entonces sí que la habrás liado: el malo comenzará a pelear y a soltar gritos de guerra, y entonces vendrán más malos... Nada, nada: súbete a un tejado y espera a que se vayan todos, con sus respectivas interrogaciones.

De todas maneras, los enemigos armados con una espada son los más fáciles de finiquitar. Los que son implacables son los arqueros, que están apostados en lugares estratégicos a los que no te resultará nada fácil llegar. En cuanto te ven, no dejan de lanzarte flechas, una tras otra, y apenas dejan que te levantes del suelo. Tendrás que usar un arma arrojadiza para acabar con ellos (administra bien tu dinero en la «tienda de armas» que precede a la misión).

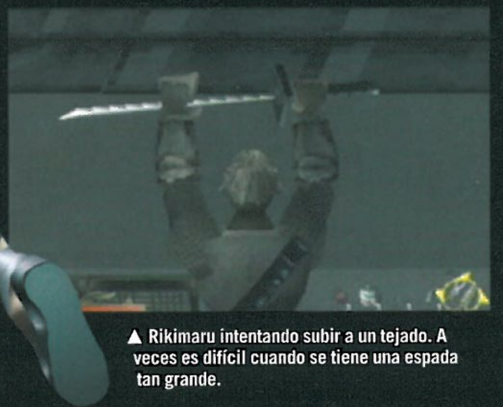
Los aldeanos tampoco se quedan cortos a la hora de incordiar. Si alguno de ellos te ve entrar en su casa con semejante cara de asesino, lo primero que hará será ponerse a gritar como un poseso llamando a sus familiares, y si se te ocurre matarlos, se pondrá todavía más histérico y comenzará a correr por todo el pueblo gritando que hay un asesino persiguiéndole... Ah, civiles, siempre molestando. Y lo peor es que una de las normas de oro del ninja es no matar inocentes. Ya ves qué gracia. Lo único inocente que puedes matar son los perros vagabundos que hay por ahí, pero por lo normal serán ellos los primeros en atacar, y delatarán tu presencia a base de ladridos antes de que puedas *silenciarlos*. En fin, tú no te pongas nervioso, ¿de acuerdo? No mates inocentes y acostúmbrate a huir por los tejados cuando te descubran. Si lo haces así, todo irá bien.

Antes de la misión tienes que comprar armas. El ítem principal es el gancho, pero ese lo tienes por defecto (sirve para subir a los tejados y desplazarte entre ellos). Compra algunas pociones curativas, bombas de humo para despistar a los malos cuando te persigan, *caltrops* (pequeñas estrellas metálicas que se esparcen en el suelo y se clavan en los pies de tus perseguidores), estrellas ninja (como las de las pelis de Bruce Lee) y un poco de arroz. No, el arroz no es para comer. No tienes tiempo para semejantes tonterías. Los granos están coloreados, y sirven para esparcirlos por el suelo y marcar el camino por el que has venido. Así evitarás perderte, y no avanzarás en círculos (algo muy habitual en *Tenchu*). También tienes un mapa, claro, pero como en los mapas de verdad, tú no apareces en él, sólo es un mapa de la zona. Tendrás que apañártelas para averiguar en qué zona del mapa te encuentras cada vez.

Bueno ¿te sientes preparado para afrontar esta aventura, el primer nivel de *Tenchu*? Pues venga, a matar, que son dos días. Y sé cuidadoso. Muy cuidadoso. ¡Ah! Se nos olvidaba: entra en el menú de opciones de la demo y podrás escuchar ¡todas las canciones del juego! Nadie da más que *PlayStation Power*...



▲ Un enfrentamiento en un callejón oscuro. Intenta huir y, si no puedes, mata.



▲ Rikimaru intentando subir a un tejado. A veces es difícil cuando se tiene una espada tan grande.



▲ No puedes entrar en las casas como Pedro por su ídem. Ten más cuidado.



▲ Escenarios japonesamente nipones ¿verdad?

Movimientos

Cruceta	Dirección
X	Salto
Círculo	Agacharse (si lo mantienes apretado, caminas agachado)
Cuadrado	Ataque
Triángulo	Punto de mira
R1	Vista en primera persona
L1	Agacharse
L2	Selecciona ítems
R2	Selecciona ítems
Select	Mapa
Start	Pausa

T'ai Fu



ANALIZADO EN...

● *PlayStation Power* N.° 23 ● Puntuación:81%.

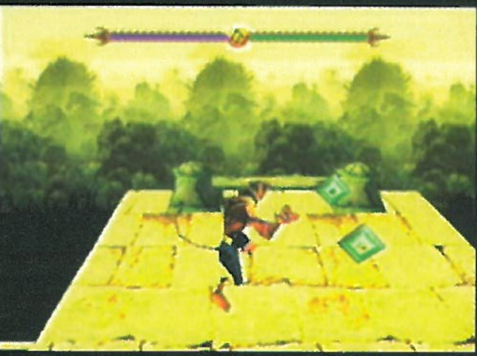
Fabricante: Dreamworks Interactive

Género: *Beat 'em up*/platafortmas

T'ai Fu narra la historia de un joven tigre acusado injustamente del asesinato de los Monjes Panda. Para vengar a dichos Monjes, sus amigos, y a sí mismo, se interna en la selva en busca del malo malísimo de turno: el Señor del Dragón. Bien, vale, *T'ai Fu* no se merece el Oscar de Hollywood al mejor guión...

¿Te acuerdas de los *beat 'em up* en *scroll* de los años 80? Seguro que al menos echaste unas partiditas a *Double Dragon* o Ninja Gaiden ¿verdad? Pues *T'ai Fu* es lo mismo pero en 3-D, siempre con una sola ruta a seguir, como en *Crash Bandicoot.* Una mezcla un tanto extraña, pero da resultado.

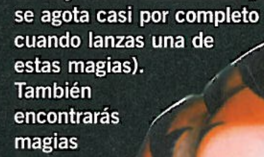




A lo largo del camino verás unos rombos verdes. Estos rombos, además de indicarte el camino a seguir, te proporcionarán vidas extras (una cada 100 rombos). Los malos también te darán algunos rombillos al morir. En la parte superior de la pantalla aparecen dos barras de energía: la verde es la de tu salud, que disminuye a medida que recibes golpes y que se rellena con los ítems redondos que encontrarás esparcidos por el escenario; la barra azul es el «Chi». El «Chi» es lo que los seres humanos comunes conocemos vulgarmente como «magia». Aumenta a medida que matas malos con combos, y cuando la barra está completamente llena, puedes usar esta magia para soltar hechizos y rezos orientales. Uno de los hechizos consiste en lanzar sobre las cabezas de los enemigos rocas imaginarias: mueren al instante, por lo que es mejor que lo utilices cuando hay varios atacándote (el «Chi» se agota casi por completo cuando lanzas una de estas magias). También encontrarás magias







▲ A lo largo de tu excursión por la selva, vas a encontrarte con un montón de animales peligrosos. No te dejarán pasar hasta que no les des una buena tunda, así que, si es lo que quieren... ¡Venga, tigretón, que ya son tuyos!





escondidas en el escenario, en lugares altos aparentemente inaccesibles.

Esta demo te permitirá jugar el primer nivel del juego, la selva. Es un escenario precioso, pero está repleto de trampas mortales (como las tierras movedizas en las que puedes hundirte si no tienes cuidado). Debes explorar al máximo todos los lugares por los que vayas pasando y mirar con cuidado por dónde pisas. No cometas el error de ir corriendo como un loco hasta que acabes el nivel porque te perderás un montón de secretos (como los que esconden las flores gigantes).

Comprobarás que la selva es un lugar terriblemente hostil para *echar raíces*. Hay muchos enemigos dispuestos a no dejarte pasar. ¿Su táctica? Guantazos y empujones, leopardos, plantas carnívoras, cobras gigantes, más leopardos... ¿Cómo se te ha quedado el cuerpo? Cada vez que golpees a un malo aparecerá sobre su cabeza una pequeña barra de energía para que sepas cuánto le queda de vida. Pero tú tranquilo, porque además de mago eres cinturón negro oscuro de Karate... T'ai es capaz de realizar 100 movimientos distintos, que abarcan desde el salto del mono hasta los más sofisticados combos de Karate que puedas imaginar. Hasta el más avezado personaje de *Tekken* lloraría de envidia al ser comparado con la versión videojueguil de los Frostis de Kelloggs...





Movimientos

Cruceta	Dirección
X	Salto
Círculo	Agarrar/lanzar
Cuadrado	Golpe
Triángulo	Cubrirse/Magia Chi
R1	Agacharse
L1	Magia Chi
L2	Estado de ítems
R2	Rezar
R1 + X	Salto del mono





Apocalypse

ANALIZADO EN...

● *PlayStation Power* N.° 20 ● Puntuación: 92%

Fabricante: Activision/Neversoft

Género: *Shoot 'em up*

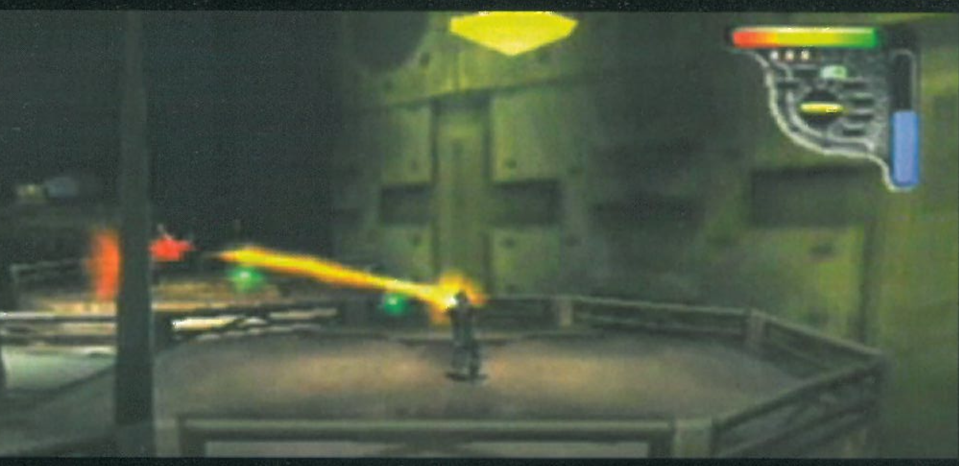
Bruce Willis puede jactarse de ser el primer actor que ha dado vida a un personaje de PlayStation. Además, todas sus pelis parecen pensadas para convertirse en videojuego: primero fue *Die Hard Trilogy*, la trilogía de películas de *La jungla de Cristal*. Después llegó *The Fifth Element* (*El quinto elemento*), algo decepcionante pero basado en una película que nos encantó a todos; y por último, *Apocalypse*, que no tenía película pero tampoco hacía falta, porque tenía ¡al propio Bruce como protagonista! Además de las armas, la violencia y la acción de *Die Hard* y *The Fifth Element* juntos, en *Apocalypse* cuentas con la voz, los músculos, los andares, los chistes malos y la cara de Brucy, ¿no estás contento?

La verdad es que, si bien no está basado en una película de acción, el argumento de *Apocalypse* habría quedado de miedo en la gran pantalla: el fin del mundo, el planeta casi devastado, robots por todas partes, unos jefes geniales... Y el modelado en 3-D de Bruce es fantástico. Una obra maestra de la realidad virtual. Sin duda el mejor personaje escaneado que hemos visto en PlayStation hasta ahora. El propio señor Willis posó amablemente —a cambio de unos pocos millones de dólares— para que los programadores fotografiaran su cara desde todos los ángulos y se colocó un traje de captura de movimiento para dar vida al personaje del juego. Después, grabó diversas secuencias de voz que se digitalizaron para dar aún más personalidad al personaje. Por eso el prota de *Apocalypse* se parece a Bruce, anda como Bruce, tiene los gestos de Bruce, habla como Bruce... Bueno, pero en inglés, claro.

El juego se basa, más o menos, en matar y matar hasta que te duelan las manos. Sí, hay unas cuantas plataformas, palancas, saltos de precisión, algunos *puzzles*... pero matar es lo más importante. Matar mucho. En esta demo podrás disfrutar de todo el primer nivel del juego y de sus dos primeras secuencias de vídeo generadas por ordenador. No te las pierdas, porque en ellas verás cómo Brucy escapa de la cárcel, y cómo el malo malísimo (el Reverendo) da vida a los cuatro monstruos que serán los jefes de final de nivel en la versión completa de *Apocalypse*...

Como no podía ser de otra manera tratándose del señor Willis, el arma que tienes por defecto es genial: no se le acaban las balas. Cuando paras de disparar después de mucho rato, echa humo, pero no pasa nada. Nuestro consejo, de todos modos, es que no sueltes el gatillo ni un segundo.

El sistema de control del personaje es maravillosamente simple, aunque quizá al principio te parezca un poco extraño. La cruceta direccional mueve al personaje, y los cuatro botones principales (X, Triángulo, Cuadrado y Círculo) accionan la ametralladora, cada uno en una dirección. Mira la lista de controles un poco más abajo para entender a qué nos referimos. En esencia, es el mismo sistema de control que el del mítico *Robotron* ¿te acuerdas? La diferencia es que aquí tienes salto, bombas, volteretas y diversas



▲ El efecto del lanzallamas es fantástico, pero se acaba enseguida.



▲ Acciona esta palanca para acceder al tramo siguiente.



▲ No hagas ni caso al tipejo que está hablando, y preocúpate más de los que te disparan.



▲ Evita los focos de luz o no saldrás con vida de este lugar.



▲ La onda expansiva de la bomba es capaz de acabar con todo bicho viviente que esté en un kilómetro a la redonda.

armas (botones L y R). Para pasar de un tramo a otro, tendrás que apretar los interruptores rojos que hay junto a cada puerta (colócate justo delante y dispara para que Bruce arree una patada al interruptor), mover palancas, saltar entre plataformas, etc. Todo es tan divertido y adictivo que no te importará repetir una y otra vez aunque te pases la demo. Este juego es una verdadera ensalada de tiros.

Los gráficos de *Apocalypse* son espectaculares. A lo largo del nivel verás que hay tramos donde aparecen pantallas gigantes de televisión con un tipo amenazando con hacer no sé qué cosas (es uno de los integrantes del grupo Smashing Pumpkins). Tú ni caso de lo que te diga, sólo disfruta del efecto. También hay otro sitio compuesto por dos habitaciones en donde tienes que esquivar los campos de luz de unos focos de seguridad. Son algo parecido a los focos de las pirámides de *Crash 3*, pero aquí no sale un dardo de la pared, sino que... te fríes vivo. Esquiva las luces ¿de acuerdo? Más tarde entrarás en una sección repleta de locos que corren sin parar hacia ti. Busca un buen lanzallamas y haz una barbacoa con ellos. Disfruta el momento, porque estarás a punto de llegar al final de la demo... No llores, hombre. Vuelve a empezar y ya está.



▲ Parece real ¿verdad?



Movimientos

Cruceta	Dirección
X	Disparo hacia atrás
Círculo	Disparo hacia la derecha
Cuadrado	Disparo hacia la izquierda
Triángulo	Disparo hacia adelante
R1	Salto
L1	Agacharse/voltereta
L2	Cambiar arma
R2	Bombas

Servicio técnico del Power CD: lunes de 18 a 19:30 h. Tel.: 93 392 95 05 o enviar email a: servicio.tecnico@mcediciones.es No se facilitarán trucos.

¡RECORTA Y DOBLA POR LAS LÍNEAS Y TENDRÁS UNA CARÁTULA PARA COLECCIONAR TUS CD!



PSM

REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDIENTE

3,60 €

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

PRIMER CONTACTO
- BLOODY ROAR 2
- STREET FIGHTER ALPHA 3
- LE MANS 24 h
- V RALLY 2

A EXAMEN
- NEED FOR SPEED Road Challenge
- Tai-Fu
- Viva football
- R-Type Delta

Y muchos más . . .

ESTRATEGIA
- Aprende a jugar a Metal Gear Solid (II parte)

MONITOR

PlayStation 2 (primeros datos e imágenes oficiales)

¡¡Tiramos la casa por la ventana!! Joystick made in PSM

POSTER: Legacy of kain Need for Speed

¡¡Tiramos la casa por la ventana!!

Joystick made in PSM









Imelda Bueno

C/Aruza, 25
28033 Madrid
Tel.: 91 382 50 40
Fax: 91 381 14 87

Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda españa

En Videojuegos e Informática simplemente
¡¡LO TENEMOS TODO!!
ENTREGA EN 24 HORAS

GAME SOFT

VIDEO JUEGOS, CONSOLAS, PERIFÉRICOS Y ACCESORIOS
COMPRA - VENTA - INTERCAMBIO - ALQUILER
TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
GRAN STOCK EN JUEGOS DE SEGUNDA MANO Y NUEVOS
ALQUILA TUS VIDEOJUEGOS AL MEJOR PRECIO DE MADRID
PSX: 300 PTAS/3 DÍAS N 64 300 PTAS/4 DÍAS
COMPRAMOS TODOS TUS JUEGOS SEA CUAL SEA EL TÍTULO
PSX, N64, GAMEBOY, GB COLOR, SATURN, NEO GEO POCKET
ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS

CENTRO
C/ TRES CRUCES, 6
TELF.: 91 522 32 44
METRO GRAN VÍA

VALLECAS
C/ SIERRA DEL CADI, 3
TELF.: 91 477 59 81
METRO PORTAZGO

RETIRO
C/ ALCALDE SAINZ DE BARANDA, 7
TELF.: 91 409 68 97
METRO IBIZA

PROSPERIDAD
C/ EUGENIO SALAZAR, 47
TELF.: 91 416 99 38
METRO CRUZ DEL RAYO O PROSPERIDAD

PRESENTANDO ESTE ANUNCIO TE HACEMOS UN DESCUENTO DE 300 PTAS. EN COMPRAS INFERIORES A 5.000 PESETAS Y DESCUENTOS DE 600 PESETAS EN COMPRAS SUPERIORES A 5.000 PESETAS. EN CUALQUIERA DE NUESTRAS TIENDAS

¿ESTÁS LOCO POR PLAYSTATION?





CADA MES...

ANÁLISIS DE TODOS LOS JUEGOS.

LOS FAVORITOS DE MAX.
Un consejo: No compres un juego si no aparece en esta lista.

METAL PRECIOSO.
Todos los títulos de la gama Platinum.

TRUCOS Y GUÍAS DE LOS MEJORES JUEGOS.

CONCURSOS.

Y UN MONTÓN DE SORPRESAS.

375 PESETAS



CARNET DE SOCIO,
CAMISETA DEL CLUB,
Y MILES DE REGALOS EXTRA.


GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
965 71 80 7
965 70 38 3
no busques más
tenemos TODAS las
ULTIMAS NOVEDADES
al MEJOR PRECIO
METAL GEAR SOLID
AL MEJOR PRECIO! - dto. para socios
LA MEJOR AVENTURA 3D DEL AÑO
ASTERIX
DISFRUTA CON TU HEROE DEL COMIC
CARMAGEDDON
CORRE, DESTRUYE, ATROPELLA Y GANA!
RIDGE RACER TYPE 4
SIENTE LA VERDADERA VELOCIDAD
JOGCON
EL NUEVO MANDO DE NAMCO, EXCLUSIVO PARA RIDGE RACER TYPE 4!
CYBERSHOCK
MANDO ANALOGICO DE ULTIMA GENERACION CON LOS MOTORES MAS POTENTES DEL MERCADO Y 5 STICK INTERCAMBIABLES
JOYSTICK
NUEVO JOYSTICK CON FUNCION DE 'SLOW' Y 'TURBO' ADEMAS DE UN POTENTE MOTOR DE VIBRACION
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 3
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 7
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 629 50
BALEARES
• IBIZA: C/. Via Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 0
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 8
BARCELONA
• C/. Nicaragua, 57-59 - Tel. 934 10 55 95
• C/. Begur, 38 - Tel. 934 31 62 34
• Gran Via, 1087 - Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
• Pla de Fornells, 38 - Tel. 933 50 03 00
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º - Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 4
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24
CACERES
• PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21
CASTELLON
• VILLA REAL: C/. L'Alguer, 3 - Tel. 964 50 60
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27
GRANADA
• Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21
HUELVA
• Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32
• ARACENA: Grán Via, 11 - Tel. 955 87 00 37
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: C/. Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. San Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
• LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 Finca Esp Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 de Mayo, 8 Tel. 928 53 00 56
LANZAROTE
• ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 8
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00
MADRID
• C/. Carlos Hernández, 14 - Tel. 913 77 1
COLLADO VILLALBA:
• Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 1
MURCIA
• Pza. Cruz Roja, 3
MAZARRON:
• Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25
• C/. Castilla, 69 - Tel. 942 21 51 84
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33
VALENCIA
• C/. Maestro Gozalbo, 11 Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 2
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. de la Portalada, 2 Tel. 944 83 27 16
ULTIMA NOVEDAD
M·G·K
VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS, ACELERADOR, EMBRAGUE, FRENO Y FRENO DE MANO!
Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS con tu primera compra
SOCIO
+ 1 REGALO!
PROFESIONAL - PROYECTO DE APERTUR
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate
Muchísimas ventajas.
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicio
VISITE NUESTRO HOMEPAGE
http://www.mgk.es
GAME BOY
PC
www.e-graphix.com



(ES)PECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GAMESHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...



ENVIOS:
(S)ERVICIO URGENTE : 850PTAS.
(S)ERVICIO NORMAL : 400PTAS.

OFERTA ConsolaS PlayStation :



19.990 — CONSOLA PLAYSTATION+(D)UAL SHOCK+DISCO DEMO>



22.990 — <CONSOLA PLAYSTATION+DUAL SHOCK + +DICO DEMO+MEMORY CARD+MANDO>



23.990 — <CONSOLA PLAYSTATION+DUAL SHOCK+ +DUO SHOCK+DISCO DEMO+MEMORY CARD>










(D)UAL SHOCK	(4).500
JOYSTIC DEVASTATOR	3.990
CONTROL PAD	2.500
MEMORY CARD	2.500
VOLANTE RACE LEADER 32	11.490
VOLANTE DUAL FORCE	11.490
VOLANTE GAMESTER	11.490
BOLSA+MANDO+MEMORY CARD	4.990
MALETIN JUEGOS	2.500

PACK DE LUJO:



12.990PTS
JUEGO METAL GEAR, UNA CAMISETA, UNA CHAPA, DEMO <SILENT HILL> , PEGATINA Y UN ALBUM DE COMO SE HIZO EL JUEGO.

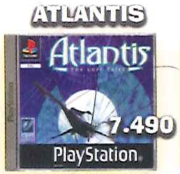


BANDA SONORA METAL GEAR 1.590PTS



8.490PTS

¡¡¡ SUPER REGALO !!!
AL COMPRAR EL JUEGO METAL GEAR SOLID PEGATINA DE REGALO PARA DECORAR TU PLAYSTATION





















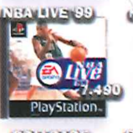
ASTERIX	7.490
ATLANTIS	7.490
BLOOD LINES	7.990
BLODDY ROAR 2	7.490
CARMAGEDON	7.490
CIVILIZATION II	8.490
DARKSTALKERS 3	7.490
GEX2	8.490
GUARDIAN'S CRUSADER	8.490
HARD EDGE	7.490
HUGO+CAMISETA	7.490
KKND	7.490
MARVEL SUPER HEROES	7.490
RIDGE RACER TYPE 4	7.990
RUNNING WILD	7.990
STREET FIGHTER COLLEC.2	7.490
TAI-FU	8.490
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	7.490
VIVA FOOTBALL	6.490
WARZONE 2100	8.490
WING OVER 2	7.490





















ODDWORLD ABES EXODDUS	8.490
ACTUA POOL	7.490
ACTUA SOCCER 3	7.490
AKUJI	8.490
ALL STAR TENNIS '99	7.490
BUST-A-MOVE 4	7.490
BICHOS	7.990
C&C RETALIATION	7.490
CIRCUIT PRO BOWLING	7.490
COLIN MCRAE	8.490
COOL BOARDERS 3	7.990
CRASH BANDICOOT 3	7.990
DUKE NUKE TIME TO KILL	7.490
FIFA '99	7.990
FORMULA 1 '98	7.990
GRAN TURISMO	7.990
ISS '98	8.490
KNOCKOUT KINGS '99	7.490
LIBEROGRANDE	7.490
MEDIEVIL	7.990
MEGA MAN LEGEND	7.990
MEGA MAN X4	7.490
MONKEY HERO	8.490
MONSTERSEED	7.990
MORTAL KOMBAT 4	8.490
MOTO RACER 2	7.490
NASCAR '99	7.490
NBA LIVE '99	7.490
NFS ROAD CHALLENGE	7.490
NFL XTREME	7.990
NHL '99	7.490
POPULOUS	7.490
PRO BOARDER	7.490
R-TYPE	7.490
RESIVENT EVIL 2	8.490
RETRO FORCE	7.490
ROLLCAGE	7.990
SENSIBLE SOCCER	7.490
TEKKEN 3	7.990
THE GRANSTREAM SAGA	7.990
TOCA 2 TOURING CARS	8.490
TOMB RAIDER III	8.490
WCW/NWO THUNDER	8.490
WILD ARMS	7.490
X-MEN VS STREET FIGHTER	7.490

Tiendas:
GameSHOP

ALBACETE
Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - Alicante
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31-Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12 local 1 B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tlf.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MADRID
Casimiro Escudero, 11
Metro CARABANCHEL
28025 - Madrid
Tlf.: 914658194

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146



TARRAGONA
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977338342

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775




TBWA



RIDGE RACER TYPE 4.

Pura velocidad.

"PlayStation logo" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Ridge Racer Type 4™ & © 1998 NAMCO LTD., All Rights Reserved.
Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

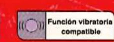
namco®



RIDGE RACER TYPE 4™

Conducir deprisa, muy deprisa. Sin que nada te detenga. Ni semáforos, ni novato que se pone delante, ni pareja de guardias civiles, ni nada. Correr y correr. Como un poseso. Conducir esos coches con los que soñabas o esos otros que te quitaban el sueño. Claro, que a tanta velocidad, además de tragarte cientos de kilómetros, también te tragarás moscas, mosquitos y todo insecto viviente que se te ponga delante. En fin, lo que siempre has querido: pura velocidad.





DUAL SHOCK™

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888.

Tarifa Punta para Powerline: 57,84 pts./min + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/ridg